

***Headcanon:* uma revisão conceitual à luz do caso Harry Potter no Tumblr**

Ilustrações por Carol Hildebrand.

Uso autorizado pela artista.



Thaís Magalhães Rosa



Universidade de Brasília

Faculdade de Comunicação

FAC

Departamento de Jornalismo

Orientadora: Profa. Dra. Fabíola Orlando Calazans Machado

***Headcanon: uma revisão conceitual à luz do caso Harry Potter no
Tumblr***

Thaís Magalhães Rosa

Brasília

1/2018

THAÍS MAGALHÃES ROSA

***Headcanon: uma revisão conceitual à luz do caso Harry Potter no
Tumblr***

Monografia apresentada ao Curso de Jornalismo da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Jornalismo.

Orientadora: Profa. Dra. Fabíola Orlando Calazans Machado

Brasília

2018

THAÍS MAGALHÃES ROSA

***Headcanon: uma revisão conceitual à luz do caso Harry Potter no
Tumblr***

Monografia apresentada ao Curso de Jornalismo da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Jornalismo.

Orientadora: Profa. Dra. Fabíola Orlando Calazans Machado

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Fabíola Orlando Calazans Machado
Orientadora

Profa. Dra. Fernanda Casagrande Martinelli L.G.X da Silva

Prof. Me. Elton Bruno Pinheiro

Profa. Dra. Ellis Regina Araújo da Silva
Suplente

Agradecimentos

Aos meus pais, Waleska e Antonio Carlos, que sempre colocaram minha educação em primeiro lugar.

À minha irmã, Juliana, que sempre está ao meu lado.

Às minhas amigas Alexandra e Isabel, que fizeram um bico de revisoras.

Aos meus amigos Arthur Fortuna, Arthus, Bruno, Carlos, Daphne, Davi, Graziela, Guilherme, Maria Antônia, Nayara, Nina, Pedro Vinícius e Rodrigo que também ofereceram sua ajuda e me escutaram reclamar por tantos meses.

Aos meus amigos Thalia, Arthur Georg e Lucas Santos que me deram apoio imprescindível no dia da minha banca.

À Carol, minha artista favorita, que utilizou seus dons para impulsionar a minha pesquisa. Sem você, eu nunca teria entrado nesse mundo. Obrigada por sempre me escutar e incentivar.

A todos os anônimos no Tumblr que contribuíram com a minha pesquisa compartilhando suas opiniões acerca de *headcanons*.

Às minhas colegas de graduação Júlia Garcia, que me apoiou durante todo meu processo e compartilhou comigo suas vivências, e Gabriela Brito, com quem troquei tantas ideias e referências.

À professora Fernanda Martinelli e professor Elton Pinheiro, por se disporem a colaborar com minha pesquisa compartilhando seus conhecimentos.

Principalmente, à minha orientadora Fabíola Calazans, que sempre soube o que dizer na hora certa.

Por fim, a todos os fãs que dedicam tanta paixão às suas fandoms. Nada faz meu coração bater tão forte quanto ser uma de vocês.

RESUMO

Até o momento, pouco se há falado de *headcanons* dentro dos estudos de fãs. Neste trabalho, buscou-se começar a preencher essa lacuna a partir de três abordagens: articular uma base teórica que contextualiza esse tipo de prática, a partir de diversos autores e perspectivas multidisciplinares; fazer uma revisão literária de todos os trabalhos acadêmicos produzidos até o momento em inglês, português e espanhol disponíveis no Google Acadêmico que mencionam *headcanons*, focando principalmente nas definições oferecidas pelos autores para o termo; e fazer uma pesquisa acerca do uso do conceito por fãs em sua participação diária nas fandoms. Por fim, propõe-se uma definição para o conceito levando em consideração as análises feitas. Durante o trabalho, exemplos da fandom de Harry Potter são utilizados para ilustrar e facilitar explicações.

Palavras-chave: *Headcanon*. Estudo de fãs. Tumblr. Harry Potter. Comunicação.

ABSTRACT

Until this moment, little has been said about headcanons in fan studies. This thesis makes an attempt to start filling in that gap through three different approaches: constructing a theoretical foundation to put this type of fan production into context, stemming from several authors and multidisciplinary perspectives; reviewing all academic production in English, Portuguese and Spanish available in Google Scholar that has ever mentioned this fan product until now, focusing mainly in the definitions proposed by the authors for the concept of headcanon; and exploring its regular daily use in fandoms. Lastly, a definition is proposed for the concept, taking into consideration everything that has been analyzed. Throughout the whole thesis, examples from the Harry Potter fandom are used to illustrate and simplify explanations.

Keywords: Headcanon. Fan studies. Tumblr. Harry Potter. Communications.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – <i>Headcanon</i> das Casas de Hogwarts.....	16
Figura 2 – Comentários em <i>headcanon</i> das Casas de Hogwarts.....	18
Figura 3 – <i>Headcanon</i> do Ron disléxico.....	22
Figura 4 – Comentário em <i>headcanon</i> do Ron disléxico.....	23
Figura 5 – Comentários feitos diretamente nas notas do Tumblr.....	38
Figura 6 – Comentários feitos por meio de um reblog no Tumblr.....	39
Figura 7/8 – Diferentes formatos de notas no Tumblr.....	41
Figura 9 – Pergunta aberta feita aos fãs no Tumblr.....	54
Figura 10 – Trabalhos acadêmicos por região.....	57
Tabela 1 – Produto de fãs como objeto de estudo principal.....	60
Tabela 2 – Fonte das definições.....	63
Tabela 3 – Principais substantivos.....	64
Figura 11 – Principais substantivos.....	66
Figura 12 – <i>Headcanon</i> da cantada em Gina Weasley.....	73
Tabela 4 – Sobre o que podem ser <i>headcanons</i>	74
Tabela 5 – Principais adjetivos.....	77
Figura 13 – Resposta de fã 1.....	81
Figura 14 – Resposta de fã 2.....	82
Figura 15 – Resposta de fã 3.....	83
Figura 16 – Resposta de fã 4.....	85
Figura 17 – Resposta de fã 5.....	86
Figura 18 – Resposta de fã 6.....	88
Figura 19 – Resposta de fã 7.....	90

SUMÁRIO

1	Introdução	09
2	O fã e o objeto de seu fanatismo	14
2.1	Identidade na pós-modernidade	14
2.2	O valor de Harry Potter	18
2.3	Prosumidor e inteligência coletiva	24
3	O meio	32
3.1	Convergência dos meios e ciberespaço	32
3.2	Tumblr	36
4	O fã e a narrativa	44
4.1	Narrativa e mundos transmídia	44
4.2	Os bosques de Harry Potter	48
5	Headcanon: uma análise conceitual	53
5.1	Metodologia	53
5.2	Revisão literária conceitual	55
5.2.1	Origem e visão geral	55
5.2.2	Substantivos	62
5.2.3	Compartilhamento de <i>headcanons</i> e criação do <i>fanon</i>	72
5.2.4	Adjetivos	77
5.3	O <i>headcanon</i> pode contradizer o canon?	79
6	Considerações finais	91
7	Referências	95
8	Glossário	104
9	Anexos	100

1 Introdução

Desavisado, um novato ao mundo dos fãs na Internet pode facilmente se sentir sobrecarregado de informações e palavras novas: *fanfiction*, *fanart*, *fanvideos*, *fan-tudo*. As fandoms, termo que se refere a comunidades de fãs¹, são um universo cheio de possibilidades, no qual pessoas podem se reunir para debater, criticar, trocar informações e compartilhar produtos com base em seus objetos de admiração (JENKINS, 2009), podendo criar laços sociais e afetivos entre si a partir dos interesses compartilhados (PRICE, 2017). A área acadêmica de estudo de fãs é tão fértil e diversa quanto as próprias comunidades, porém ainda é relativamente nova e está constantemente sendo repensada, pois seus objetos de estudo passam por frequentes mudanças durante o espaço de poucos anos.

Apesar de ainda distantes de serem esgotados (se é que qualquer objeto de estudo pode realmente ser esgotado), os estudos de fãs já contam com um corpus significativo de trabalhos acerca do mais popular produto de fãs: *fanfictions*², histórias ficcionais escritas por fãs que utilizam como base um sujeito ou narrativa pré-existente. Outros produtos como *fanvideos*, *fanmovies* e *fanart* – vídeos, filmes e arte feito por fãs, respectivamente – foram menos explorados. Já os *headcanons*, interpretações pessoais e idiossincráticas feitas por fãs, são raramente abordados em trabalhos da área, apesar de sua crescente importância dentro das fandoms (SHCHERBININA, 2015).

Definidos como interpretações por diversos acadêmicos³, os *headcanons*⁴ remetem a um processo predominantemente imaginativo e individual, com características abstratas e subjetivas. Observa-se, porém, utilizações mais concretas desse termo dentro das fandoms, referindo-se à manifestações **escritas** de *headcanons* no formato de um curto produto textual, que é compartilhado com

¹ As definições de fandom, *fanon*, *fanfiction*, *fanvideos*, *fanmovies*, *fanart* e *headcanon* utilizadas na introdução são do Fanlore, uma enciclopédia colaborativa online que busca definir termos relacionados à cultura de fãs. **Fanlore**. Disponível em: <https://fanlore.org/wiki/Main_Page>. Acesso em: 7 mai. 2018.

² Outros termos comuns para se referir a *fanfictions* são os diminutivos *fanfic* ou *fic*, que também serão utilizados neste trabalho.

³ Esses acadêmicos e visões serão abordados na parte 5.2 do trabalho, “Revisão literária conceitual”.

⁴ Outras possíveis grafias mais raras para o termo *headcanon* incluem *headcannon* e *head!canon*.

outros fãs por meio de plataformas online. Poucos trabalhos acadêmicos encontrados que mencionam a palavra *headcanon* abordam essa manifestação textual concreta do produto.

Tendo essa realidade em consideração, o intuito deste trabalho é ajudar no início do preenchimento dessa lacuna nos estudos de fãs, ao optar por encarar os *headcanons* como o objeto empírico principal da análise e utilizar exemplos de suas manifestações textuais concretas para ilustrá-la. O objetivo geral, portanto, é fazer uma análise conceitual acerca dos *headcanons*. Especificamente, propõem-se fazer uma revisão teórica de todas as produções acadêmicas feitas até o momento em inglês, português e espanhol acessíveis no Google Acadêmico que mencionam o termo *headcanon*, revelar e esquematizar as visões que os próprios fãs têm acerca desse tipo de prática e propor uma definição para o conceito levando em consideração todas as análises construídas durante o trabalho.

Pretende-se, com esses levantamentos, situar os *headcanons* dentro dos estudos de fãs, apontar as lacunas existentes nas produções acerca desse objeto e incentivar futuros trabalhos etnográficos e análises de conteúdo mais aprofundadas relativas a *headcanons*, além de encorajar novas perspectivas que encarem esse objeto como um produto independente e um fenômeno dentro das fandoms.

Para tanto, optou-se por selecionar uma comunidade de fãs específica para ilustrar os pontos abordados ao longo da análise: a fandom de Harry Potter. Em 1º de fevereiro de 2018, o site Pottermore⁵ divulgou que a saga literária de Harry Potter atingiu o marco de 500 milhões de livros⁶ vendidos em 80 idiomas no mundo todo⁷. Estatisticamente, isso quer dizer que uma em cada 15 pessoas no mundo tem um

⁵ Pottermore é o website oficial da saga de Harry Potter, no qual são publicadas notícias, informações e artigos inéditos escritos JK Rowling acerca do mundo de Harry. **Pottermore**. Disponível em: <<https://www.pottermore.com/>>. Acesso em: 30 abr. 2018.

⁶ Considerando os sete volumes da saga original: “Harry Potter e a Pedra Filosofal”, “Harry Potter e a Câmara Secreta”, “Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban”, “Harry Potter e o Cálice de Fogo”, “Harry Potter e a Ordem da Fênix”, “Harry Potter e o Príncipe Mestiço” e “Harry Potter e as Relíquias da Morte”, e livros auxiliares como “Animais Fantásticos e Onde Habitam” e “Quadribol Através dos Séculos”.

⁷ Pottermore. **500 million Harry Potter books have now been sold worldwide**. Disponível em: <<https://www.pottermore.com/news/500-million-harry-potter-books-have-now-been-sold-worldwide>>. Acesso em: 30 abr. 2018.

livro de Harry Potter. O sétimo livro da saga, “Harry Potter e as Relíquias da Morte”, mantém o recorde de livro de ficção mais rapidamente vendido da história.

De acordo com seu enorme sucesso internacional, Harry Potter é considerado uma importante franquia da cultura popular atual, e em suas duas décadas de história angariou várias gerações de fãs de todos os cantos do mundo. Por esse motivo, acredita-se que essa seja uma narrativa ideal para se utilizar em estudos de fãs. Existem inúmeras postagens de *headcanons* acerca de Harry Potter na internet, com blogs dedicados apenas à compilação de tais postagens, oferecendo uma grande variedade de exemplos a serem utilizados para a análise desse tipo de produto de fãs.

O surgimento e popularização da saga de Harry Potter coincidem com a expansão do ciberespaço, considerado aqui como o “novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores⁸” (LEMOS, 2011, p.17), na vida pós-moderna⁹ e a convergência dos meios tecnológicos, que possibilitaram o surgimento de novos tipos de agregações sociais como a formação de comunidades virtuais (LEMOS, 2011). Fãs dedicados da cultura popular se aproveitaram da nova via de comunicação que surgiu com a Internet a fim de se organizarem em torno de seus objetos de interesse (JENKINS, 2009), o que pode ser observado na fandom de Harry Potter online.

Produtos de fãs como *fanfictions*, *fanvideos* e *fanart*, e também os *headcanons* como interpretações, já eram produzidos antes do advento da Internet, mas passaram a ganhar uma nova visibilidade e dimensão com a tomada do ciberespaço pelas comunidades de fãs (JENKINS, 2009). Porém, algumas novas práticas como a de registrar *headcanons* em formato textual surgiu apenas a partir

⁸ “O termo especifica não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo” (LEMOS, 2011, p.17)

⁹ O termo pós-modernidade será utilizado neste trabalho referindo-se ao período que começa em fins do século XX e se estende até hoje, e as práticas relacionadas a ele. A opção pela palavra é feita pois a maioria dos teóricos utilizados neste trabalho preferenciam esse termo, principalmente Stuart Hall.

do ciberespaço, que possibilita seu compartilhamento, crítica e aprovação em comunidade e o torna um produto próprio e independente dos demais.

Essa prática é popular principalmente no Tumblr, podendo-se afirmar que a manifestação textual concreta do *headcanon* é quase exclusiva a essa plataforma (SHCHERBININA, 2015). Nela, *headcanons* são criados e compartilhados em formatos narrativos simplificados, que se diferenciam de *fanfictions* por serem mais curtos e menos elaborados. O intuito é que sirvam apenas como o registro de uma ideia, e não a criação de uma narrativa completa que a desenvolva. Os *headcanons* que forem aprovadas por uma grande quantidade de fãs passarão a formar o *fanon*, palavra que determina o conjunto de ideias não-oficiais aceitas por um grupo de fãs.

Levando tudo isso em consideração, o corpus teórico do presente trabalho é dividido em três partes, no qual a primeira, “O fã e o objeto de seu fanatismo”, busca contextualizar quem é o fã do qual se fala, em que contexto ele se encontra e qual sua relação com o produto com o qual está se relacionando. Para tanto, levanta-se conceitos de identidade (HALL, 2006), cultura popular (FISKE, 1990), consumo (APPADURAI, 2008; MAUSS, 2003; SAHLINS, 2003), produção, prosumidor (RITZER, JURGENSON, 2010), inteligência coletiva (LÉVY, 1997) e excedente cognitivo (SHIRKY, 2011), dentre outros.

Em um segundo momento, na parte denominada “O meio”, o trabalho passa a focar em como a Internet afeta as organizações e produções dos fãs, levantando conceitos como ciberespaço, comunidades virtuais e cibercultura (LÉVY, 1999; LEMOS, 2013), e aldeia global (MCLUHAN, 1997; LEMOS, 2013). Nessa parte, também é destrinchado o uso da plataforma Tumblr, na qual o trabalho foca.

Por fim, em “O fã e a narrativa”, o universo de Harry Potter é construído e analisado sob a perspectiva da história e seus personagens para que depois possa ser compreendida a maneira na qual os *headcanons* brincam com esse universo em suas próprias criações. Nesse momento, utilizam-se conceitos de narrativa transmídia (JENKINS, 2009), mundos transmídia (KLAstrup, TOSCA, 2004) e as reflexões narrativas de Umberto Eco (1994).

Além do interesse em preencher uma lacuna observada dentro dos estudos de fãs, o atual trabalho também é fruto de motivações pessoais da autora, que além de ser fã de Harry Potter, frequente usuária do Tumblr, ler muitas *fanfictions* e compartilhar *headcanons*, sempre busca compreender a partir de perspectivas acadêmicas as práticas com as quais se envolve na fandom.

2 O fã e o objeto de seu fanatismo

2.1 Identidade na pós-modernidade

Stuart Hall (2006) define a pós-modernidade como o período que começa no fim do século XX e se estende até hoje. Para o autor, uma das características que marca esse período é a descentração da identidade do sujeito, ou seja, uma fragmentação que o torna não mais um sujeito unificado, mas alguém com múltiplas identidades.

À medida em que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar – ao menos temporariamente (HALL, 2006, p.13).

Temporariamente porque uma mesma pessoa pode conter em si diversas e por vezes contraditórias identidades e nem todas serão expressadas ou priorizadas a todos momentos. O sujeito poderia, por exemplo, ver sua identidade refletida em sua etnia, gênero, posição financeira ou sexualidade, e agir ou reagir de acordo com aquela que falar mais alto em determinada ocasião.

Ao falar da relação entre as pessoas e suas culturas, John Fiske (1990, p.24) apresenta uma ideia semelhante à de Hall: “Uma pessoa pode, em momentos diferentes, formar alianças culturais com grupos sociais distintos, para não dizer contraditórios, enquanto ele ou ela se movimenta pela formação social” (tradução livre¹⁰).

Dessa maneira, tanto o modo com que uma pessoa enxerga sua própria identidade quanto aquele com que se identifica com um grupo social de semelhantes não é algo fixo, e sim múltiplo e mutante.

Segundo Clay Shirky (2011, p.111), “a natureza humana muda devagar, mas inclui um inacreditável leque de mecanismos para que nos adaptemos aos ambientes”. O autor acredita que as diferenças identitárias percebidas através das gerações não estão relacionadas a mudanças inerentes ao caráter humano, em

¹⁰ Original, em inglês: “One person may, at different times, form cultural allegiances with different, not to say contradictory, social groups as he or she moves through the social formation”.

suas motivações ou na organização básica da sociedade, e sim às **oportunidades disponíveis** ao sujeito.

Para Shirky, as principais oportunidades que modificam radicalmente o sujeito pós-moderno são aquelas trazidas por uma maior quantidade de tempo livre e o advento das novas tecnologias, principalmente atreladas ao surgimento do ciberespaço e de novas práticas sociais no meio virtual.

Durante sua vida, o sujeito pós-moderno pode se encontrar em diversas situações nas quais prevalece uma e/ou outra de suas múltiplas identidades, sendo esse fenômeno ainda mais exacerbado no ciberespaço. Nele, pessoas que moram em lugares distantes do globo ou vivem realidades muito distintas, pessoas de diferentes gêneros e idades podem se conectar em grupos nos quais as identidades que poderiam os diferenciar e os distanciar não importam tanto quanto as que compartilham em comum.

Dessa maneira, na Internet é comum observar grupos de pessoas que se reúnem em torno de um interesse comum, muitas vezes indiferentes às semelhança ou compatibilidades de suas outras identidades, costumes ou vivências. Em uma comunidade de fãs de Harry Potter, por exemplo, a identidade que mais importa para esse grupo é a de potterhead (fã de Harry Potter), e é por ela que os integrantes se identificam como parte da fandom e se relacionam uns com os outros.

Há também outras identidades com as quais os fãs de Harry Potter se classificam, podendo resultar em subgrupos dentro da fandom. Exemplo disso são as diferentes ships¹¹, como Drarry¹² ou Wolfstar¹³, e os fãs e haters¹⁴ de

¹¹ Ship é o diminutivo da palavra “relationship”, que em inglês quer dizer “relacionamento”. Se trata do apoio a uma relação romântica entre dois ou mais personagens de uma saga. **Shipping**. Disponível em: <<https://fanlore.org/wiki/Ship>>. Acesso em: 7 mai. 2018.

¹² Nome dado à ship de Draco Malfoy com Harry Potter. O termo, cunhado pelos fãs, é um híbrido entre o nome dos dois personagens. Em inglês: **Harry/Draco**. Disponível em: <<https://fanlore.org/wiki/Harry/Draco>>. Acesso em: 7 mai. 2018.

¹³ Nome dado à ship de Remus Lupin com Sirius Black. O termo, cunhado pelos fãs, faz referência ao personagem Lupin ser um lobisomem (wolf em inglês significa lobo) e ao personagem Black ter o nome da estrela mais brilhante do céu noturno, Sirius. Em inglês: **Remus/Sirius**. Disponível em: <<https://fanlore.org/wiki/Remus/Sirius>>. Acesso em: 7 mai. 2018.

¹⁴ Hate, em inglês, significa “odiar”. O termo hater é utilizado para denominar pessoas que odeiam um personagem específico da fandom.

personagens específicos. Em especial, destaca-se como um importante sistema identitário dentro dessa fandom a divisão entre as Casas de Hogwarts, escola de magia e bruxaria na qual o protagonista Harry Potter estuda: Lufa-lufa, Corvinal, Grifinória e Sonserina. Assim como os jovens bruxos da história são divididos em Casas ao entrar na Escola, também os fãs podem fazer um teste online no site Pottermore e descobrir em que Casa seriam selecionados.

Figura 1 – *Headcanon* das Casas de Hogwarts

The Hogwarts Houses as oddly specific members of a friend group.

Ravenclaw: the one who always plans stuff but never follows through

Gryffindor: the one who is obsessed with something and wants everyone else to be obsessed with it too

Slytherin: the one who's always on time when everyone else is late

Hufflepuff: the one who always orders food first

#mine #text post #hp headcanon #hogwarts houses #hogwarts houses headcanon #ravenclaw #gryffindor #slytherin #hufflepuff

5.832 notas



Fonte: Tumblr¹⁵

Tradução livre: As Casas de Hogwarts como membros curiosamente específicos de um grupo de amigos.

Corvinal: aquele que sempre planeja coisas mas nunca as cumpre;

¹⁵O nome dos blogs de origem de todas as figuras do Tumblr foram removidos em respeito à privacidade e anonimato dos usuários.

Grifinória: aquele que é obcecado com uma coisa e quer que todo mundo seja obcecado por ela também;

Sonserina: aquele que sempre é pontual quando todos os outros estão atrasados;

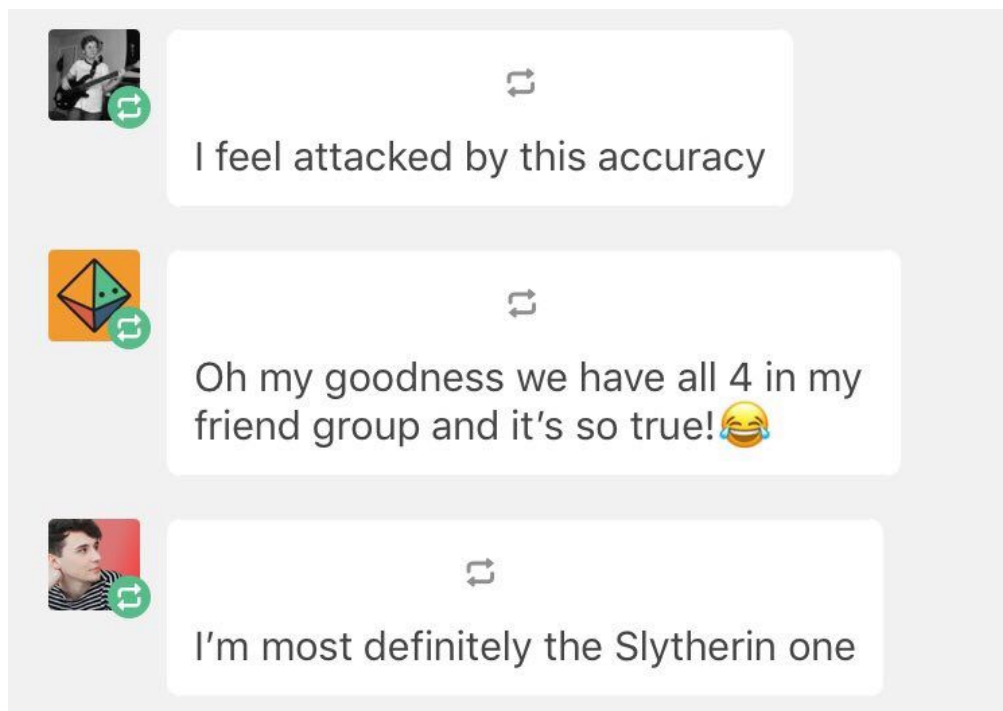
Lufa-lufa: aquele que é sempre o primeiro a pedir comida.

A divisão em Casas é tema para muitas criações de *headcanons*, nos quais os fãs expressam opiniões sobre como os integrantes de cada Casa agiriam em determinadas situações, quais são seus hábitos, suas preferências estéticas e principais características que os diferenciam uns dos outros, como observado na Figura 1.

A pessoa que criou esse *headcanon* buscava brincar com as características que identificam e distinguem os integrantes de cada casa de Hogwarts. A publicação recebeu, até o momento desta pesquisa, quase 6 mil notas¹⁶ no Tumblr, e um dos comentários mais comuns feitos pelos demais fãs na publicação foi de aprovação do *headcanon* como “fidedigno” (accurate, em inglês). A fidedignidade determinada pelos fãs, aqui, se baseia no quanto eles se sentem representados pelas descrições, levando em consideração sua identidade dentro do sistema de Casas.

¹⁶ A soma de todas as reações feitas em uma publicação no Tumblr: curtidas, comentários e reblogs. Mais sobre essas ferramentas na parte 3.2 deste trabalho, denominada “Tumblr”.

Figura 2 – Comentários em *headcanon* das Casas de Hogwarts



Fonte: Tumblr

Tradução livre:

Me sinto atacado por essa fidedignidade

Ai meu Deus nós temos todos os quatro no meu grupo de amigos e isso é tão verdade!

Eu definitivamente sou o Sonserino

Ao compartilharem sua aprovação ou desaprovação (Figura 2) em um *headcanon* como esse (Figura 1), os fãs de Harry Potter no Tumblr escolhem priorizar uma de suas identidades múltiplas (HALL, 2006) para, nesse dado momento, comprovarem a validade de seus argumentos e se conectarem a partir do compartilhamento de uma mesma cultura com seus semelhantes (FISKE, 1990).

2.2 O valor de Harry Potter

Os livros, filmes e demais artigos da franquia de Harry Potter são produtos de uma indústria cultural – portanto, podem ser analisados tanto como mercadorias

quanto como objetos da cultura popular. Segundo John Fiske, a cultura popular é uma cultura do subordinado diante do poder hegemônico. Ela carrega em si elementos das táticas de guerrilha nas quais um grupo social oprimido elabora pontuais ataques contra a classe hegemônica, nunca revertendo sua situação mas fazendo pequenos avanços e resistindo da maneira que pode (FISKE, 1990).

Essa resistência se dá quando o consumidor, considerando suas alianças sociais e políticas, se apropria do produto, dando seu próprio significado a ele e o utilizando para seus próprios fins. Para Fiske (1990), esse é um processo que vai além do que o produtor original pode prever ou controlar, apesar de ele continuar detendo a posição de poder hegemônico nas transações mercantis. O consumidor da cultura popular, aqui, não seria alguém passivo, e sim alguém que ativamente cria sua própria cultura de acordo com a maneira que utiliza e os significados que dá a um objeto cultural.

Reforçando essa ideia, Henry Jenkins (2009, p.193) diz que “a cultura popular é o que acontece aos materiais da cultura de massa quando chegam às mãos dos consumidores”. De fato, nas mãos dos fãs, os produtos de Harry Potter são absorvidos, expandidos, subvertidos e modificados a partir de análises, debates, e criações de novos produtos como *fanfiction*, *fanart*, *fanvideos* e *headcanons*. Indiferentemente das intenções originais de JK Rowling ou dos produtores da Warner Bros, o mundo mágico de Harry não teria se integrado tão profundamente na cultura popular de toda uma geração como hoje sem os significados que os fãs conferiram, e ainda conferem, a ele.

Já analisando os produtos da franquia como mercadorias, tratamos os fãs como, em primeiro lugar, consumidores. Mercadoria, para Appadurai (2008), não é uma característica inerente das coisas, e sim um estado na vida delas: a característica de ser uma mercadoria é apenas um contexto no qual um objeto pode vir a se encaixar em um dado momento de sua existência (ou em toda ela). “A principal questão aqui é que a mercadoria não é um tipo de coisa, em vez de outro tipo, mas uma fase na vida de algumas coisas” (APPADURAI, 2008, p 32).

Para Appadurai (2008), as coisas não são apenas o material, mas carregam também uma vida social. Outro pensador que vai além do material é Mauss (2003) ao analisar o conceito de *hau* (a alma) do objeto. Segundo as comunidades estudadas pelo autor, as coisas têm uma alma, uma energia que ao ser transferida de uma pessoa para outra (a partir da troca de “presentes”) causa um eterno desequilíbrio e uma busca incessante para equilibrá-lo a partir da retribuição. A transferência de energia aqui é descrita como um “vínculo espiritual”, e retribuir um objeto presenteado é um direito e ao mesmo tempo um dever.

Em o Ensaio sobre a Dádiva, Mauss (2003, p.202) fala das coisas, “que de certo modo são alma, e os indivíduos e grupos que se tratam de certo modo como coisas”. Por fim, podemos citar outro pensador dos estudos de consumo, Sahlins (2003, p.188), que afirma: “[O valor que damos às coisas são] um processo contínuo de vida social na qual os homens reciprocamente definem os objetos em termos de si mesmos e definem-se em termos de objetos”.

Os dois excertos são muito parecidos em palavras e em ideia. Os autores partem de uma perspectiva na qual a mercadoria e o consumidor têm uma relação que vai além da mercantil e financeira, na qual a pessoa confere significado ao objeto ao ponto de dar um valor a ele em paralelo com o valor que enxerga em si mesmo ou nos seus semelhantes. Tenha ela uma “alma” (MAUSS, 2003), uma vida social (APPADURAI, 2008) ou uma intenção cultural (SAHLINS, 2003), a partir do momento que uma mercadoria se conecta ao seu consumidor, ela ganha novos níveis de significado e passa a compor a cultura daquela pessoa ou até daquela sociedade.

A linha entre uma pessoa e uma coisa, entre o consumidor e seu objeto de consumo, ou entre o fã e o objeto cultural ao qual dedica seu fanatismo é, por vezes, tênue. A partir do momento em que apropria-se dele para criar sua própria cultura, identifica-se com ele de maneiras diversas e complexas e dedica-se a produzir a partir dele, a pessoa e o objeto participam de uma troca de valores e significados que vai muito além do que é considerada uma transação mercantil comum.

O valor dado a um objeto (ou mercadoria), “jamais é uma propriedade inerente aos objetos, mas um julgamento que sujeitos fazem sobre eles” (APPADURAI, 2008, p.15). Sahlins reforça a ideia ao dizer que nenhuma coisa tem valor exceto pelo significado que os homens lhe atribuem (SAHLINS, 2003). Clay Shirky (2011, p.123) acrescenta à essa visão ao dizer que existem alguns tipos de valor que não podem ser criados por mercados, “somente por um conjunto de conceitos compartilhados e mutuamente coordenados, ou seja, por uma cultura”.

O valor que os fãs de Harry Potter dão à saga costuma ser muito grande, muitas vezes doando grandes quantidades de tempo e energia para o consumo e produção na fandom. Observa-se uma troca entre fã e narrativa, na qual a narrativa impacta a vida do fã fora da fandom, e as vivências do fã influenciam na maneira pela qual ele interpreta a narrativa, criando um vínculo entre o consumidor e a mercadoria que, novamente, vai além de uma simples troca mercantil. Esse fenômeno pode ser facilmente observado na criação de *headcanons*, como no exemplo da Figura 3:

Figura 3 – *Headcanon* do Ron disléxico

When Ron, frustrated with studying for NEWTs and with Hermione's anxious sixth-year nagging, explains to her what reading is like for him, Hermione's breath catches. "Ron, you're *dyslexic*," she says, softly, and instantly regrets every snide comment she's ever made towards his study habits.

Soon, by asking around, Hermione amasses a list of spells for Ron to try - some stilling the page, some changing the font of books for easy reading, some going after Ron's temporal lobe directly.

These help, a little, but not as much as knowing there's a word for why reading is so hard for him. That it's normal, that he's not stupid, and that Hermione suddenly helps instead of criticizes, looks for solutions rather than complains, praises instead of gloats.

#harry potter headcanons #ron weasley #dyslexia
#dyslexic ron #hermione granger #ronmione
#muggle diagnoses help after all

Fonte: Tumblr

Tradução livre: Quando Ron, frustrado com seus estudos para os NIEMs e com a implicância ansiosa de Hermione típica do sexto ano, explica a ela como ler é para ele, Hermione perde o ar. "Ron, você é disléxico", ela diz, suavemente, e instantaneamente se arrepende de todos os comentários sarcásticos que já fez sobre os hábitos de estudo dele.

Logo, depois de perguntar por aí, Hermione junta uma lista de feitiços para o Ron tentar – alguns imobilizam as páginas, algumas mudam a fonte dos livros para facilitar a leitura, alguns mexem diretamente com o lóbulo temporal dele.

Os feitiços ajudam, um pouco, mas não tanto quanto saber que existe uma palavra para explicar o por que ler é tão difícil para ele. Que é normal, que ele não é burro, e que a Hermione de repente ajuda ao invés de critica, procura por soluções em vez de reclamar, elogia ao invés de se gabar.

Apesar do autor desse *headcanon* não pontuar que vivências pessoais influenciaram a elaboração da ideia, é evidente que fatos observados ou vividos fora da fandom influenciaram sua interpretação acerca da saga, considerando que dislexia é um distúrbio que nunca é abordado no *canon*¹⁷ de Harry Potter. Nesse *headcanon*, o fã busca criar contextos que expliquem uma característica que ele enxerga em um personagem (Ron tem um mal desempenho acadêmico), e elabora um cenário no qual algo negativo (Hermione reclama dos hábitos de estudo do Ron) é “consertado”, e se torna positivo (ela passa a ajudá-lo ao invés de criticá-lo). Por outro lado, o autor também busca se encaixar, ou encaixar pessoas com as quais ele já conviveu ou convive que sofrem desse distúrbio, na narrativa – assim aproximando leitor e história, consumidor e mercadoria.

Figura 4 – Comentário em *headcanon* do Ron disléxico



As someone who is dyslexic, I often see characters like me portrayed as stupid or just not working hard enough and being made fun of and honestly? This post made me feel so good about myself? The idea of Ron figuring it out, getting help from supportive friends, and then helping others would've made me feel more confident in myself. To this day people I've known for years don't know I'm dyslexic because I felt ashamed and never told anyone. I wish this was part of the books because this honestly would've helped me growing up so much.

Fonte: Tumblr

¹⁷ *Canon*, que pode ser chamado também de universo cânonico, é tudo aquilo que compõe a narrativa oficial de uma saga, ou seja, aquilo que foi criado ou aprovado pelos detentores da autoria de uma determinada história – **Canon**. Disponível em: <<https://fanlore.org/wiki/Canon>>. Acesso em: 7 mai. 2018. Em Harry Potter, o *canon* tecnicamente inclui todos os livros publicados por JK Rowling, o website oficial da saga, os filmes e as declarações feitas pela autora nas redes sociais e em entrevistas. Porém, nem todos os fãs concordam sobre o que deve ser considerado canon em Harry Potter. Esse debate é aprofundado na parte 5.3 deste trabalho.

Tradução livre: Como uma pessoa que é disléxica, eu muitas vezes vejo personagens como eu sendo retratados como burros ou que apenas não se esforçam suficiente, e as pessoas zombam deles e, honestamente? Esse post fez eu me sentir tão bem comigo mesmo. A ideia do Ron descobrindo isso, recebendo ajuda de amigos acolhedores e então ajudando os outros teria feito eu me sentir mais confiante sobre mim mesmo. Até hoje, pessoas que eu conheço há anos não sabem que eu sou disléxico porque eu me sentia envergonhado e nunca contei para ninguém. Eu gostaria que isso fosse parte dos livros porque realmente teria me ajudado muito quando era mais novo.

Da mesma maneira, reações comumente observadas em vários *headcanons* provam o quanto essas criações podem impactar a vida do fã fora da fandom. A partir do comentário encontrado na Figura 4, o fã mostrou o quanto valoriza o *headcanon* do Ron disléxico e como ele pode impactar ativamente sua vida fora da fandom. Novamente, fala-se da importância da identificação que uma pessoa pode ter com uma narrativa – aqueles que se engajam com práticas de fãs querem se sentir representados, seja em uma descrição das Casas de Hogwarts (Figura 1 e 2) ou em personagens que vivenciam as mesmas dificuldades que eles (Figura 3 e 4).

Tanto o produto original (*canon*) de Harry Potter quanto os produtos que os fãs criam em torno deles (nesse caso, um *headcanon*) são mercadorias e objetos da cultura popular: os fãs se conectam com eles de uma maneira profunda, criam significados (FISKE, 1990), e trocam valores (APPADURAI, 2008; MAUSS, 2003; SAHLINS, 2003), absorvendo-os como parte de si e de sua cultura.

2.3 Prosumidor e inteligência coletiva

Enquanto afirmam que não existe produção sem consumo, nem consumo sem produção, George Ritzer e Nathan Jurgenson (2010) defendem que a importância dada a cada um como o centro motor da sociedade capitalista mudou nos últimos dois séculos. A partir de um apanhado histórico em seu artigo “Production, Consumption, Prosumption”, os autores afirmam que nos últimos 50

anos, em países capitalistas, houve uma ascensão da “cultura do consumo”¹⁸. Enquanto a Revolução Industrial, no fim do século XVIII, trouxe para o centro da sociedade a **produção**, a partir dos anos 1960 houve um declínio na importância dada à ela e um aumento na importância do **consumo**.

Segundo os autores, como resultado da “grande recessão” global no fim de 2007, tanto o consumo quanto a produção entraram em declínio. E então, apesar de não ter surgido a partir da recessão, a existência do prosumidor¹⁹ (um consumidor que é também produtor) ganhou com ela mais espaço na sociedade e, conseqüentemente, nas produções acadêmicas.

O termo prosumidor foi pela primeira vez apresentado por Alvin Toffler em sua obra “A Terceira Onda”, de 1980. Segundo o autor, a tendência original de produção e consumo era a do prosumidor (o que ele chamaria de a “primeira onda”), e então no período histórico que Ritzer e Jurgenson (2010) apontam como a Revolução Industrial, passou a haver uma crescente distinção entre as duas coisas: produção e consumo (que para Toffler, seria a “segunda onda”). Para esses autores, porém, apesar de haver um afastamento nesse período, nunca existiu uma cisão completa entre ambos e a nova importância dada ao prosumidor atualmente seria uma questão de mudança de foco mais que uma reintegração, como Toffler defende ao falar da “terceira onda”.

Os consumidores, portanto, são vistos como pessoas ativas diante dos produtos de consumo. Retomando os pensamentos de John Fiske (1990) sobre cultura popular, o autor defende uma visão do consumidor como um usuário de um recurso cultural ao invés de um consumidor de uma mercadoria (apesar de visões já abordadas neste trabalho defenderem o consumo de mercadorias como um processo ativo que vai muito além de meras transações financeiras). Segundo Fiske (1990, p.9), na cultura popular há inúmeros exemplos de

¹⁸ Os autores utilizam os termos *consumer society* (sociedade do consumo, em tradução livre), *consumer culture* (cultura do consumo, em tradução livre) e *consumer capitalism* (capitalismo do consumo, em tradução livre).

¹⁹ Do inglês *prosumer*, união de *producer* (produtor, em tradução livre) com *consumer* (consumidor, em tradução livre).

um usuário que não está simplesmente consumindo uma mercadoria mas está reformulando-a, tratando-a não como um objeto completo a ser aceito passivamente, mas como um recurso cultural a ser utilizado (tradução livre²⁰).

Fiske, então, fala de um consumidor ativo que utiliza o objeto de consumo para também produzir algo novo. A partir dessa ideia, introduz-se dois pensamentos acerca do assunto: o de Clay Shirky e o de Henry Jenkins. Shirky (2011) fala do poder do volume – o que acontece quando vários prosumidores se juntam com bastante tempo livre e um objetivo em comum. Enquanto isso, Jenkins (2009) estuda os produtos feitos por fãs, que não passam de consumidores de um objeto cultural que se relacionam com ele de uma maneira mais profunda e ativa que os demais – e se o fã consome e produz, ele é um prosumidor²¹.

Antes de entrar nas ideias de Shirky (2011), porém, é importante pontuar o conceito de “inteligência coletiva”, cunhado por Pierre Lévy em 1994²². Segundo Lévy (, p.13), “ninguém sabe **tudo**, todo mundo sabe **alguma coisa** e a **totalidade** do conhecimento reside na humanidade” (tradução livre²³, grifo meu). Para o autor, conhecimento é simplesmente a soma de tudo que se sabe, e os novos sistemas comunicacionais permitem uma junção de conhecimentos que não era possível anteriormente.

Novos sistemas comunicacionais providenciam aos membros de uma comunidade meios de coordenar suas interações dentro do mesmo universo virtual de conhecimento. Não é simplesmente uma questão de modelar o ambiente físico convencional, mas sim de permitir que membros de comunidades deslocadas interajam dentro de um panorama móvel de significação. Eventos, decisões, ações e indivíduos seriam situados em mapas dinâmicos de contexto compartilhado e transformariam continuamente o universo virtual no qual adotam significados. Nesse sentido, o ciberespaço se tornaria o inconstante espaço de interação entre

²⁰ Original, em inglês: “[...] a user not simply consuming a commodity but reworking it, treating it not as a completed object to be accepted passively, but as a cultural resource to be used”.

²¹ Henry Jenkins (2014) faz um adendo ao uso do termo “prosumidor” para se referenciar a fãs. Para o autor, o termo costuma indicar uma organização hierárquica com os produtores profissionais acima, os consumidores abaixo e os prosumidores amadores no meio, tentando subir a pirâmide. Segundo Jenkins, porém, não é assim que todos os fãs (ou até a maioria) age quando produz coisas a partir de seus objetos de consumo. Eles não necessariamente utilizam sua posição como prosumidores para alcançar lucro ou reconhecimento oficial: “fãs procuram construir sua própria cultura, pelos seus próprios propósitos, e só querem que a mídia corporativa deixem ele em paz” (JENKINS, 2014, tradução livre). **The prosumption presumption**. Confessions of an aca-fan: 2014. Disponível em: <<http://henryjenkins.org/blog/2014/01/the-prosumption-presumption.html>>. Acesso em: 5 mai. 2018.

²² A partir da obra “Inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço”.

²³ Original, em inglês: “No one knows everything, everyone knows something, all knowledge resides in humanity”.

conhecimento e conhecedores em comunidades inteligentes desterritorializadas (LÉVY, 1994, p.14, tradução livre²⁴)

A partir das considerações de Lévy, novamente fala-se das comunidades virtuais e suas particularidades geográficas – ou, no caso, a falta de limites geográficos. Em uma comunidade virtual com integrantes dos mais variados locais, o ambiente no qual essa comunidade se situa não é um local físico, e sim o próprio ciberespaço. Ele se torna um espaço no qual há compartilhamento de conhecimento, ou seja, pode-se considerar a existência de uma inteligência coletiva da comunidade – a soma dos conhecimentos de todos seus integrantes, e principalmente o conhecimento que têm em comum.

Na fandom, a inteligência coletiva seria a soma das ideias, opiniões, conhecimentos e também produtos de todos os fãs que a integram. Quando se fala de *headcanons*, esses produtos partem inicialmente de um indivíduo – são interpretações ou ideias pessoais, que não estão no *canon* nem são necessariamente compartilhadas por outros fãs (Fanlore). Porém quando o *headcanon* é registrado em formato escrito e compartilhado em plataformas online onde os demais fãs podem acessá-lo, ele passa a compor o imaginário coletivo daquela comunidade. Caso seja aprovado e absorvido por uma grande quantidade de fãs, ele se torna *fanon* – e esse termo pode ser utilizado, literalmente, para se referir à inteligência coletiva de uma fandom.

Em 2006, Lévy se uniu a outros pensadores da área para criar o livro “Inteligência coletiva: criando um mundo próspero em paz” (tradução livre²⁵). Um dos colaboradores é Thomas Malone (2006, p.2), que define inteligência coletiva como “grupos de indivíduos fazendo coisas coletivamente que parecem inteligentes” (tradução livre²⁶). Como exemplo, Malone cita o Google, que reúne o conhecimento

²⁴ Original, em inglês: “New communications systems should provide members of a community with the means to coordinate their interactions within the same virtual universe of knowledge. This is not simply a matter of modeling the conventional physical environment, but of enabling members of delocalized communities to interact within a mobile landscape of signification. Events, decisions, actions, and individuals would be situated along dynamic maps of shared context and continuously transform the virtual universe in which they assume meaning. In this sense cyberspace would become the shifting space of interaction among knowledge and knowers in deterritorialized intelligent communities”.

²⁵ Original, em inglês: “Collective intelligence: crating a prosperous world at peace”.

²⁶ Original, em inglês: “[...] groups of individuals doing things collectively that seem intelligent”.

coletivo de milhões de pessoas que criam websites com seus propósitos pessoais, e a Wikipédia, que leva milhares de pessoas a voluntariarem seu tempo para criar uma coleção de conhecimento coletivo online.

Ambos os exemplos tratam das possibilidades que surgem quando deixa-se de encarar o conhecimento como uma qualidade individual, e passa-se a utilizá-lo como uma soma de esforços de milhares (ou milhões) de indivíduos. Tanto o Google quanto a Wikipédia não seriam possíveis se partissem de apenas um, ou poucos, indivíduos. Eles necessariamente exigem a soma de conhecimento de uma grande quantidade de pessoas, organização que vem se tornando cada vez mais fácil a partir das novas oportunidades trazidas pela web.

Shirky (2011), então, expande a ideia das novas “oportunidades” que os sujeitos encaram na pós-modernidade. Segundo o autor, não foram as motivações ou interesses dos indivíduos pós-modernos que mudaram – os interesses que impulsionam a criação de websites que farão parte do Google ou o ato de voluntariar tempo e conhecimento para compor a Wikipédia sempre existiram. O que não existia eram as ferramentas para oportunizar a conexão e organização de tantas pessoas necessárias para a criação de tais plataformas.

Com o surgimento do ciberespaço e suas ferramentas inovadoras que facilitam a comunicação e permitem novas formas de interação social, as pessoas têm agora novas possibilidades de ação e criação que não tinham antes. Shirky (2011, p.90) afirma que “a tecnologia possibilita esses comportamentos, mas não pode causá-los”, descrevendo-os como a junção de novas oportunidades e motivações antigas, por meio dos incentivos certos.

Para o autor, quando inúmeras pessoas juntam seu tempo livre em torno de um objetivo comum, isso pode ser chamado de “excedente cognitivo”.

Algo que torna a era atual notável é que podemos agora tratar o tempo livre como um bem social geral que pode ser aplicado a grandes projetos criados coletivamente, em vez de um conjunto de minutos individuais a serem aproveitados por uma pessoa de cada vez (SHIRKY, 2011, p.15).

O autor diz que, ao agregar uma quantidade grande de qualquer coisa, ela passa a se comportar de novas maneiras, o que reafirma o fato de que certas produções coletivas não seriam possíveis sem as novas possibilidades oferecidas pelo ciberespaço. Antes da internet, fãs já liam histórias e criavam suas interpretações e ideias acerca delas, porém foi a partir das novas organizações virtuais que esses fãs começaram a registrar e compartilhar seus devaneios. Cada ideia compartilhada que recebe aprovação e é reproduzida por uma quantidade significativa de fãs auxilia na criação da inteligência coletiva de uma fandom, e isso seria impossível sem o excedente cognitivo dos fãs que a compõe.

Shirky (2011, p.25) afirma que a mídia é como um triatlo: “as pessoas gostam de consumir, mas também gostam de produzir e compartilhar”. Quando o consumidor produz, talvez seu produto não contenha a mesma qualidade que o de um profissional teria (a não ser que o consumidor seja um profissional ele mesmo), mas Shirky (2011, p.139) defende que há ocasiões em que “fazer as coisas de forma imperfeita, mas com e para os outros, é melhor do que tê-las bem-feitas em nosso nome por profissionais”. O autor defende o amadorismo, relacionando-o com a origem da própria palavra: algo feito com amor.

Os produtos feitos por fãs, devido a questões de direitos autorais, não podem dar lucro àqueles que os produzem. Os responsáveis pelo filme de fã “Voldemort: Origens do Herdeiro” (tradução livre²⁷), que conta a história da juventude do grande vilão de Harry Potter, entraram em uma briga com a Warner Bros enquanto ainda estavam fazendo sua campanha de financiamento coletivo no Kickstarter²⁸. O diretor do filme, o italiano Gianmara Pezzato, entrou em um acordo com o estúdio, que permitiu a produção do curta desde que fosse disponibilizado apenas gratuitamente no Youtube. “A única coisa que podemos dizer é que eles deixaram darmos

²⁷ Original em inglês: “Voldemort: Origins of the Heir”

²⁸ O Kickstarter é uma plataforma virtual de financiamento coletivo.

seguimento ao filme, sem fins lucrativos, obviamente” (tradução livre²⁹), Pezzato disse ao portal Polygon³⁰. O filme foi lançado em janeiro de 2018³¹.

Se as produções de fãs fossem motivadas por lucro, elas provavelmente não existiriam como existem hoje. Não é por lucro que os fãs produzem, e sim por paixão, dando ao termo “amador” a conotação perfeita. Quando falamos especificamente de fãs, é importante pontuar que o interesse de produzir coisas originais a partir dos objetos culturais consumidos não é algo novo. Nos anos 1880, fãs de Sherlock Holmes inconformados com a morte do personagem já criavam suas próprias histórias, consideradas por muitos como as primeiras *fanfictions* de que se tem registro³², e nos anos 1960 os fãs de Stark Trek levaram o conceito de fandom a outro nível a partir da organização de convenções e trocas de fanzines³³.

Como Jenkins (2009, p.188) afirma, “nada disso é novo”. Se as motivações são antigas, então o que mudou? Por que apenas nos anos 1980 o prosumidor recebeu um termo próprio e passou a ser analisado mais a fundo? Por que os estudos de fãs são uma área relativamente nova³⁴, ganhando cada vez mais corpus e pesquisadores nas últimas décadas? Se nada disso é novo, para Jenkins (2009, p.188) “o que mudou foi a visibilidade da cultura dos fãs” a partir do surgimento da web, que proporciona um poderoso canal de distribuição para a produção cultural amadora.

É neste momento que torna-se essencial destacar como o **meio** influencia todos os aspectos abordados até agora em relação aos fãs e suas produções –

²⁹ Original, em inglês: “The only thing we can say is that they let us proceed with the film, in a non profit way, obviously”.

³⁰ Em inglês: ALEXANDER, Julia. **Voldemort live-action fan film moves forward with Warner Bros. blessing.** Polygon: 2017. Disponível em: <<https://www.polygon.com/2017/5/31/15720164/voldemort-live-action-movie-harry-potter>>. Acesso em: 5 abr. 2018.

³¹ Veja o filme completo em: <https://www.youtube.com/watch?v=C6SZa5U8slg&t=19s>.

³² WEST, Jordan. **None of this is new: an oral history of fanfiction.** The Mary Sue: 2014. Disponível em: <<https://www.themarysue.com/none-of-this-is-new-an-oral-history-of-fanfiction/>>. Acesso em 7 mai. 2018.

³³ Diminutivo para fan magazines, que em inglês significa “revistas de fãs”.

³⁴ Os anos 1992/3 são considerados, por muitos, como o surgimento dos estudos de fãs como conhecemos hoje. **Where fandom studies came from: an interview with Kristina Busse and Karen Hellekson** (part one). Disponível em: <<http://henryjenkins.org/blog/2014/11/where-fandom-studies-came-from-an-interview-with-kristina-busse-and-karen-hellekson-part-one.html>>. Acesso em: 7 mai. 2018.

sejam as identidades, a cultura pop, o consumo ou a produção. “Os amadores têm feito filmes caseiros há décadas; agora, esses filmes estão vindo a público” (JENKINS, 2009, p.188).

3 O meio

3.1 Convergência dos meios e ciberespaço

André Lemos (2013) defende a ideia de que, nas últimas décadas, as tecnologias têm convergido, levando à criação de novos meios que possibilitaram o surgimento do ciberespaço e difundiram seu uso. Segundo Lemos (2013, p.80), essas novas tecnologias “são o resultado de convergências tecnológicas que transformam as antigas através de revisões, invenções ou junções”.

O autor destaca como a convergência tecnológica tem impactado a maneira que as pessoas se comunicam umas com as outras. Para Lemos (2013, p.80), a convergência possibilita uma “comunicação individualizada, personalizada e bidirecional, em tempo real”, o que impacta na produção e distribuição de informação.

O modelo informatizado, cujo exemplo é o ciberespaço, é aquele onde a forma do rizoma (redes digitais) se constitui numa estrutura comunicativa de livre circulação de mensagens, agora não mais editada por um centro, mas disseminada de forma transversal e vertical, aleatória e associativa. A nova racionalidade dos sistemas informatizados age sobre um homem que não mais recebe informações homogêneas de um centro ‘editor-coletor-distribuidor’, mas de forma caótica, multidirecional, entrópica, coletiva e, ao mesmo tempo, personalizada (LEMOS, 2013, p.81).

Algumas teorias buscam repensar a visão da comunicação como algo direto, unidirecional e homogêneo, uma simples transmissão de mensagem de um emissor a um receptor. Exemplo disso é a teoria dos Dois Estágios da Comunicação, uma das mais bem conhecidas e influentes teorias da comunicação até hoje (MARTINO, 2009). Ela foi desenvolvida em 1948 por sociólogos do *Bureau of Applied Social Research Study*, da Universidade de Columbia, e rompe com a ideia do receptor apenas como indivíduo, analisando então grupos de receptores. Segundo essa teoria, as mensagens não chegariam de igual maneira a todas as pessoas, e sim a um grupo seleto do que chamam de “líderes de opinião”. Esses, então, repassam a mensagem para os demais integrantes de seu grupo de influência.

Essa ideia de uma comunicação descentralizada, em formato de rede, torna-se aparente no pensamento de Henry Jenkins (2009, p.189) quando afirma que “na cultura da convergência, todos são participantes – embora os participantes possam ter diferentes graus de status e influência”. Os integrantes de um grupo que detêm maior status ou influência seriam os líderes de opinião, o que certamente poderia ser observado nas fandoms do Tumblr. A quantidade de pessoas que produzem conteúdo original relativa às que compartilham o conteúdo alheio nessa plataforma é limitada³⁵, o que poderia indicar esses produtores como pessoas de destaque e possíveis líderes de opinião dentro da comunidade de fãs. O presente trabalho, porém, não tem como objetivo mapear os possíveis líderes de opinião dentro da fandom de Harry Potter no Tumblr, assunto que poderia ser abordado em futuras produções acadêmicas.

De qualquer maneira, apresenta-se aqui uma visão colaborativa e participativa de fandom que apenas é possível devido ao surgimento do ciberespaço e às novas possibilidades de comunicação e interação social observados nele, caracterizadas pela quebra de barreiras geográficas, a multiplicidade, a instantaneidade e a descentralidade. Lemos (2011) fala dos crescentes mecanismos de interatividade nos meios tecnológicos, sem os quais as pessoas não poderiam se relacionar com os produtos culturais de maneira tão ativa. Segundo Lemos (2011, p.71), “agora devemos, para que haja acontecimento, ver e interagir, simultaneamente, com a obra”.

Jenkins (2009, p.189) destaca a diferença entre **interatividade**, que “refere-se ao modo como as novas tecnologias foram planejadas para responder ao feedback do consumidor”, e **participação**, que “é moldada pelos protocolos culturais e sociais”. Apesar de a interatividade do meio ser um pré-requisito essencial, na prática a interação dos usuários/consumidores com as obras dependerá das condutas sociais e culturais que compartilham entre si. Segundo Jenkins (2009,

³⁵ Por exemplo, em um estudo feito sobre a fandom da animação japonesa Attack on Titan no Tumblr, Mariya Shcherbinina (2015) descobriu que apenas 1/3 dos integrantes ativos da comunidade criavam conteúdo original.

p.190), “a **participação** é mais ilimitada, menos controlada pelos produtores de mídia e mais controlada pelos consumidores de mídia” (grifo meu).

As novas práticas de comunicação e participação são o que possibilita o surgimento de organizações sociais e culturais próprias do ciberespaço, como as comunidades virtuais e a cibercultura. Marshall McLuhan (1997), ao criar o conceito de “aldeia global”, tomou um importante passo no esforço de repensar as organizações sociais contemporâneas com base nas mudanças trazidas pelas novas tecnologias, principalmente a Internet. O filósofo canadense defende a ideia de que os meios eletrônicos modificam as noções de espaço geográfico e as possibilidades de comunicação, permitindo um retorno a uma sociedade tribalizada e oral. Com as tecnologias, as pessoas podem se comunicar e compartilhar valores, ideias e produtos como se vivessem em uma tribo, indiferente de sua distância geográfica real.

Apesar das inúmeras críticas ao conceito de McLuhan ao longo dos anos³⁶, André Lemos (2013) optou por utilizar essa ideia ao falar sobre cibercultura e ciberespaço. Segundo o autor, “com a contração do planeta pelos novos *media* digitais, transformamo-nos não numa única aldeia global mas em várias e idiossincráticas aldeias globais” (LEMOS, 2013, p.72). No ciberespaço, as pessoas “estão utilizando todo o potencial da telemática para se reunir por interesses comuns” (LEMOS, 2013, p.139), formando aldeias globais.

O Tumblr é um exemplo de ferramenta virtual que oportuniza a conexão de pessoas de vários locais diferentes do mundo em torno de interesses comuns. Essas pessoas formam aldeias globais a partir do momento que compartilham ideias e produtos indiferente de sua distância geográfica real e não apenas textualmente, mas também em formatos multimídia que carregam elementos orais, como áudios, vídeos e músicas.

Dentre os diversos usos da Internet, salienta-se o social. “A Internet é um espaço de agregações sociais múltiplas” (LEMOS, 2013, p.145), mas nem todas as

³⁶ Por exemplo, André Lemos (2013) cita pensadores como Jean Baudrillard e Paul Virilio como contrapontos à visão de McLuhan, que o autor define como “otimista”.

agregações sociais virtuais formam comunidades. A noção clássica de comunidade é a de um espaço de partilha, e aqueles que a integram carregam um sentimento de pertencimento e devem necessariamente se relacionarem uns com os outros (LEMOS, 2013).

Quando aplica-se a ideia de comunidade ao contexto do ciberespaço, deve-se citar o conceito de comunidade virtual. Como definida por Howard Rheingold (1996, p.18), ela surge quando um conjunto de pessoas se juntam em torno do debate de algum assunto específico “em número e sentimento suficientes para formarem teias de relações pessoais no ciberespaço”.

Logo, pessoas que se reúnem para partilhar produtos e ideias sobre seu objeto de interesse, Harry Potter, a partir de uma plataforma virtual, Tumblr, e relacionam-se uns com os outros por meio das ferramentas possibilitadas por essa plataforma formam, por definição, uma comunidade virtual. Prova disso é o fenômeno de criação e compartilhamento de *headcanons*. Ao registrarem suas ideias sobre as possibilidades do *canon* e expandirem e/ou contestarem as dos outros, os fãs passam a se relacionar como integrantes ativos de uma mesma comunidade virtual.

Quando fala-se de cultura de grupos virtuais, remete-se ao termo cibercultura, proposto por Pierre Lévy (p.17): “conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” – ou seja, como propõe Lemos (2013), a cultura no ciberespaço. Segundo esse autor, ao contrário da visão que muitos têm de uma Internet que isola as pessoas de seus grupos sociais, a cibercultura amplia o potencial comunicativo, proporciona a troca de informações sob as mais diversas formas e fomenta agregações sociais.

Não se trata apenas de carregar seus vínculos sociais e práticas culturais já existentes fora da Internet para um novo espaço, mas sim criar novas agregações a partir de um meio que tem suas peculiaridades e oferece oportunidades diferenciadas. “A cibercultura não é uma cibernetização da sociedade, mas a tribalização da cibernética” (LEMOS, 2013, p.92) – ela surge quando comunidades

virtuais passam a criar e compartilhar conhecimentos, costumes e valores que os caracterizam e diferenciam dos demais.

A partir do momento em que se observa que os integrantes da comunidade de fãs de Harry Potter no Tumblr não apenas têm um interesse comum, mas também compartilham opiniões, conhecimentos e ideias (ou, para utilizar os termos de Lévy, técnicas, práticas, atitudes e modos de pensar) referentes ao seu objeto de admiração, e se relacionam em grupo criando costumes e valores que são compartilhados entre si, determina-se que eles carregam sua própria cibercultura. Novamente, esse fenômeno é facilmente observado nos *headcanons*, que ao serem compartilhados no Tumblr e receberem respostas massivas de aprovação ou desaprovação de outros fãs, criam uma rede de troca de opiniões e informações, e a criação de laços entre pessoas que têm gostos e visões semelhantes na fandom.

3.2 Tumblr

Em 2017, o Tumblr era a sétima rede social mais popular da Internet. Em abril de 2018, contabilizava um total de 410,2 milhões de blogs, com 160,2 bilhões de publicações³⁷, demonstrando um crescimento contínuo em sua popularidade: só entre 2017 e 2018, a plataforma ganhou 60 milhões de novos blogs, e 12 bilhões de posts a mais. O site se trata de um serviço de *microblogging* (BOURLAI, HERRING, 2014), ou seja, nele os usuários criam conteúdo de maneira mais simplificada em comparação com demais plataformas de *blogging*.

Outra definição possível é a de que o Tumblr se trata de “um sistema de gerenciamento de conteúdos com elementos de rede social” (LOPES, PERUYERA, 2010, p.1). Diferente de outras plataformas de blog, o Tumblr apresenta ferramentas de interação que permitem que os usuários se conectem de maneiras semelhante às redes sociais como o Twitter ou Instagram.

Portanto, o Tumblr é um site que fica no meio do caminho entre uma rede social e uma plataforma de blogs. Ele foi criado em 2007 por David Karp, que então

³⁷ Tumblr. **About**. Disponível em: <<https://www.tumblr.com/about>>. Acesso em: 7 mai. 2018.

tinha 20 anos de idade, e o desenvolvedor Marco Armen (EHLIN, 2013). Ao ser lançado se diferenciou dos sites já existentes na época pelo seu design simplificado e ferramentas de fácil acesso, como já anunciava seu lema: “*Blogging* facilitado”³⁸.

O intuito de Karp era reunir características de diversas plataformas que estavam famosas naquela época, como o Youtube, Myspace e Flickr (EHLIN, 2013). Para isso, o Tumblr foi criado com ferramentas multimídia, oferecendo aos usuários sete opções de post: texto, foto, citação, link, diálogo, áudio e vídeo. Além disso, ele permite mais uma modalidade de publicação: a “ask”, onde um usuário pode perguntar ou responder perguntas de outros. Usuários podem também trocar mensagens de maneira privada, por meio de “Mensagens Diretas” (DMs, em inglês).

Como nas redes sociais Twitter ou Pinterest, a ferramenta de “seguir” é utilizada no Tumblr, diferenciando ele das plataformas de blog mais famosas, como o Blogspot e Wordpress (EHLIN, 2013). Um usuário, representado pela sua página, pode seguir outras páginas de interesse – e a partir de então, o conteúdo que o blog “seguido” compartilha aparece na tela principal do usuário, chamada de “dashboard”. Seguir não é uma ação que exige retribuição, como os vínculos de amizade no Facebook, ou permissão, como algumas contas no Instagram.

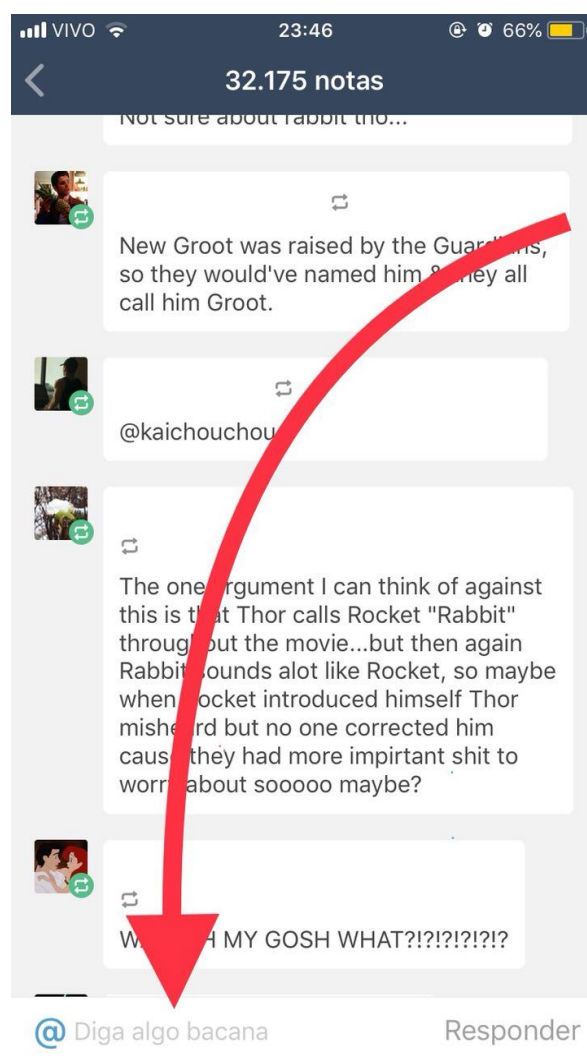
A partir da sua *dashboard*, o usuário pode publicar conteúdo (original ou de terceiros), ou “reblogar” o conteúdo já compartilhado na plataforma pelos demais usuários. Ele pode também interagir com as publicações alheias, respondendo, curtindo ou reblogando-as e vendo as “notas”, ou seja, o histórico total de interações que aquela publicação recebeu (curtidas, reblogs e comentários). Dessa forma, torna-se mais fácil para os fãs receberem conteúdo personalizado aos seus interesses em sua dashbard, e interagir com esse conteúdo de maneiras diversas e simplificadas.

Para comentar a publicação de outra pessoa, um usuário tem duas opções: ele pode visualizar as notas de uma publicação e acrescentar um comentário por essa via (Figura 5), ou pode reblogar a publicação e acrescentar seu comentário no

³⁸ CHESHIRE, Tom. **Tumblng on success**: How Tumblr’s David Karp built a £500 million empire. Wired: 2012. Disponível em: <<http://www.wired.co.uk/article/tumblng-on-success>>. Acesso em: 13 abr. 2018.

fim (Figura 6). No primeiro caso, a publicação passará a fazer parte do seu blog, enquanto o comentário que você acrescentou ainda aparecerá nas notas da publicação original. No segundo, o comentário constará apenas na publicação original, e não na página de quem comentou.

Figura 5 – Comentários feitos diretamente nas notas no Tumblr



Fonte: Tumblr, com marcações próprias

Figura 6 – Comentários feitos por meio de um reblog no Tumblr



Fonte: Tumblr, com marcações próprias

Uma das ferramentas utilizadas no Tumblr é a de “tags”. Ao publicar um conteúdo, o usuário pode optar por etiquetar sua publicação com palavras ou frases específicas que o ajudam a categorizar seu conteúdo e permitem que outros usuários pesquisem rapidamente por posts relevantes aos seus interesses (DESOUZA, 2013). Essa ferramenta é muito utilizada por fãs para que possam encontrar facilmente postagens acerca de suas fandoms (tag: Harry Potter), personagens (tag: Gina Weasley) ou tipos de produtos (tag: headcanons) preferidos.

A agregação de conteúdo entre seguidores no Tumblr “cria blocos de usuários que criam e compartilham conteúdos similares, ou simplesmente têm interesses em comum” (LOPES, PERUYA, 2010, p.3). Devido a todas as facilidades oferecidas pelas ferramentas, dentre os blocos criados uns dos mais comuns são as fandoms. “A capacidade de pesquisa única do Tumblr permite a identificação de demais fãs, um fórum no qual engajar facilmente em criação de conteúdo para

fandom, consumo de mercadorias e atividades como o cosplay e o *role-play*” (DESOUZA, 2013, p.1, tradução livre³⁹).

Em 2014, os pesquisadores Hillman, Procyk e Neustaedter empreenderam na jornada de estudar fandoms no Tumblr a partir da perspectiva do design da plataforma. Em seu artigo “Tumblr and the Fandom User Experience”, eles buscaram analisar os padrões de uso dos fãs nessa plataforma ao estudarem 34 diferentes fandoms durante três meses. Os autores afirmaram que “apesar do Tumblr incluir uma gama ampla de comunidades e conteúdo de blogging social, nós descobrimos que **fandoms** parecem prosperar na plataforma” (HILLMAN, PROCYK, NEUSTAEDTER, 2014, p.1, tradução livre⁴⁰, grifo do autor).

Os autores apontaram inúmeras barreiras que as ferramentas do Tumblr impõe em usuários interessados em se unir a uma fandom: como encontrá-la e entrar nela, como compreender sua dimensão e extensão e como saber interagir. Apesar disso, os fãs demonstraram achar o Tumblr a melhor plataforma para se conectar com outras pessoas que compartilham de seus interesses e disseram se sentir mais eles mesmos no Tumblr do que na “vida real” (HILLMAN, PROCYK, NEUSTAEDTER, 2014).

As barreiras das ferramentas do Tumblr não afetam apenas os usuários comuns, mas também os acadêmicos que buscam elaborar pesquisas nessa plataforma. Diante de diversos contratempos, as propostas e objetivos do atual trabalho tiveram de ser recriados inúmeras vezes para se adaptar à realidade do acesso à plataforma. Inicialmente, este trabalho buscava mapear as práticas comunicacionais entre fãs com laços sociais no Tumblr, porém foi descoberto que em muitas páginas não é possível acessar a lista de blogs que um usuário segue e que o seguem de volta, barreira que impossibilitou a metodologia criada até o momento.

³⁹ Original, em inglês: “The unique search capacity of Tumblr enables the identification of fellow fans, a forum in which to engage easily in shared fandom creation, commodity consumption, and activities such as cos-play and role-play”.

⁴⁰ Original, em inglês: “While Tumblr supports a broad range of social blogging communities and content, we found that fandoms seemed to thrive on the platform”.

Quando decidiu-se que os *headcanons* seriam o foco principal do trabalho, ainda assim houve barreiras. Exemplo delas são os diferentes formatos de apresentação das notas de cada blog no Tumblr: enquanto alguns listam todas as interações em ordem cronológica (Figura 7), outros separam as interações e dão preferência àquelas em que algo foi acrescentado (Figura 8). No segundo tipo, a quantidade de curtidas e de reblogs são discriminadas acima e a listagem é formada apenas por comentários (feitos tanto diretamente nas notas – Figura 5 – quanto por meio de reblogs – Figura 6), ou seja, os seguidores que curtiram ou reblogaram a publicação sem acrescentar nenhum comentário não aparecem na listagem, facilitando a visualização.

Figura 7/8 – Diferentes formatos de notas no Tumblr



Fonte: Tumblr, com marcações próprias

Em publicações que contam com centenas de milhares de notas, torna-se impossível analisá-las sem que haja a discriminação do que foi de fato acrescentado textualmente ou não. Dessa maneira, alguns *headcanons* populares de Harry Potter encontrados no Tumblr dificilmente poderiam ser analisados em sua totalidade. Mesmo as publicações nas quais as notas são simplificadas (Figura 8), um pesquisador que se propusesse a analisar tais notas teria de fazê-lo manualmente, pois não há programas eficientes de mineração de dados no Tumblr de maneira gratuita e automática como existe para outras redes sociais. Essas barreiras podem vir a afetar principalmente futuros trabalhos que busquem analisar as manifestações textuais de *headcanons*, que, como já foi apontado anteriormente por Shcherbinina (2015), são praticamente exclusivas dessa plataforma.

As barreiras apresentadas aqui podem servir para sinalizar o motivo pelo qual não há tantas pesquisas acadêmicas no Tumblr quanto o potencial de sua popularidade indicaria, especialmente em comparação com outras redes sociais: enquanto o Tumblr apresentou menos de 500 mil resultados no Google Acadêmico⁴¹, o Facebook e o Twitter apresentaram mais de 6 milhões⁴². Até o Instagram, que foi criado apenas em 2010, aparece em mais artigos acadêmicos: quase 800 mil resultados. Apesar de haver uma quantidade considerável de estudos de fandom no Tumblr (“fandom” + “tumblr” no Google Acadêmico resultou em quase 3 mil resultados), a plataforma consta em apenas 6% dos resultados sobre o assunto (apenas “fandom” resultou em 49 mil citações), apesar da plataforma já haver sido sinalizada como uma das mais utilizadas atualmente para atividades de fãs.

Assim como os fãs que insistem no Tumblr apesar das barreiras apresentadas pelas suas ferramentas, este trabalho insiste nessa plataforma para o estudo de fandoms. Outros produtos de fã como as *fanfictions* têm suas próprias plataformas especializadas como o “Archive of Our Own” e o “Fanfiction.net”, porém a criação e compartilhamento de *headcanons* é um fenômeno com maior

⁴¹ Disponível em: scholar.google.com.

⁴² Os valores apresentados aqui não representam a totalidade de trabalhos acadêmicos feitos sobre o assunto, pois consideram apenas aqueles que receberam algum tipo de citação no Google Acadêmico. Tampouco é possível garantir que todos os resultados recebidos tratam dessas plataformas de maneira aprofundada, ou se são apenas citações pequenas. De qualquer maneira, julgou-se válida a informação no quesito comparativo.

atuação no Tumblr, sendo ela a plataforma ideal para pesquisar esse objeto empírico específico.

4 O fã e a narrativa

4.1 Narrativa e mundos transmídia

Harry Potter nasceu como uma saga literária, e desde então se expandiu para diversos outros meios: filmes, websites, parques, jogos, etc. O que torna todos esses produtos diferentes partes de uma mesma franquia é o fato de seguirem um fio narrativo ou fazerem parte do mesmo “mundo” criado por JK Rowling. Segundo as definições de Henry Jenkins (2009, p.138), a saga de Harry Potter se trata de uma narrativa transmídia, uma história que se desenrola “através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo”.

A narrativa transmídia é um elemento que caracteriza as práticas da cultura da convergência de Jenkins: “entretenimento para a era da convergência, integrando múltiplos textos para criar uma narrativa tão ampla que não pode ser contida em uma única mídia” (JENKINS, 2009, p.137). Ao se desenvolver em diversas plataformas, o “mundo” de Harry deve apresentar consistência suficiente para que cada fração faça parte de um todo e flexibilidade suficiente para que o universo seja “reproduzido em todos os diferentes estilos de representação” (JENKINS, 2009, p.161).

Jenkins (2009) diferencia as movimentações convergentes da narrativa transmídia em dois tipos: a “convergência corporativa” e a “convergência alternativa”. Segundo o autor, há fortes motivações econômicas por trás da narrativa transmídia, pois “a compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo” (JENKINS, 2009, p.138), e, portanto, gera mais dinheiro para a indústria cultural por trás dela. A título de exemplo, a saga de Harry estaria 8.53 bilhões de dólares mais pobre⁴³ caso não

⁴³ Os nove filmes da saga de Harry Potter (Pedra Filosofal, Câmara Secreta, Prisioneiro de Azkaban, Cálice de Fogo, Ordem da Fênix, Príncipe Mestiço, Relíquias da Morte parte 1, Relíquias da Morte parte 2 e Animais Fantásticos e Onde Habitam) somaram 8.53 bilhões de dólares em bilheteria: SABBAGA, Julia. **Star wars ultrapassa Harry Potter como franquia mais bem sucedida nas bilheterias**. Omelete: 2018. Disponível em: <<https://omelete.com.br/filmes/noticia/star-wars-ultrapassa-harry-potter-como-franquia-mais-bem-sucedida-nas-bilheterias/>>. Acesso em: 7 mai. 2018.

houvesse sido levada para as telas do cinema, comprovando que cada nova mídia é um novo potencial de lucro.

Os produtos “oficiais” criados em múltiplas plataformas midiáticas comporiam, então, o aspecto da convergência corporativa de Harry Potter. Já a convergência alternativa é a expansão do “mundo” de Harry que também acontece em múltiplas plataformas, mas é criada pelos **fãs**, e portanto não é oficial e compõe o *fanon*, em oposição ao *canon* da convergência corporativa. Matt Hills (2012) opta por sinalizar a expansão feita pelos fãs da narrativa transmídia como “trans-transmídia”, ou seja, uma história que cruza por múltiplas mídias mas também pelo corporativo e alternativo.

O corporativo colide com o alternativo quando o assunto são direitos autorais. No caso de Harry Potter, JK Rowling e a editora Scholastic se mostraram a favor das manifestações e produções dos fãs até que a Warner Bros comprou os direitos para os filmes em 2001 e o estúdio começou a perseguir alguns fãs que utilizavam os personagens e “mundo” de Harry indiscriminadamente para seus propósitos pessoais. Houve uma enorme comoção por parte da fandom, culminando na criação de uma organização que se auto-intitulava Defesa Contra a Arte das Trevas (Defense Against the Dark Arts) e defendia que

os fãs haviam ajudado a transformar um livro infantil pouco conhecido num best-seller internacional, e, por isso, os detentores dos direitos estavam em dívida com eles e deveriam conceder-lhes um pouco de liberdade em seu trabalho (JENKINS, 2009, p 260).

O conflito resultou em uma mudança de visão e atitude por parte da Warner Bros, que passou a ter uma política mais cooperativa diante dos fãs. Atualmente, a fandom de Harry Potter é uma das mais ativas na Internet – por exemplo, em uma das maiores plataforma de *fanfiction* existentes, o “Archive of Our Own”, as histórias de Harry somam quase 170 mil produções, perdendo apenas para a Marvel e a série televisiva Supernatural⁴⁴.

⁴⁴ Archive of our own. **Fandoms**. Disponível em: <<https://archiveofourown.org/media>>. Acesso em: 7 mai. 2018.

O segredo para uma narrativa transmídia de sucesso é criar “ambientes atraentes que não podem ser completamente explorados ou esgotados em uma única obra, ou mesmo em uma única mídia” (JENKINS, 2009, p.161). O ambiente atraente, aqui, é o “mundo” ou “universo” criado pelo autor. Saldre e Torop (2012) defendem a importância do *storyworld*, ou “mundo da história”, como o ponto principal que conecta narrativas de uma mesma franquia através de múltiplas plataformas. Os autores afirmam que, “em primeiro lugar, é o **mundo** que proporciona coerência entre subtextos, e facilita o reconhecimento da relação entre as partes e o todo” (SALDRE, TOROP, 2012, p.27, tradução livre⁴⁵, grifo meu), chegando a sugerir que os termos *worldmaking* ou *worldbuilding* (fazer/construir um mundo, em tradução livre) seriam mais apropriados do que “narrativa” ao falar de histórias transmídia.

Os autores utilizam a expansão dos conceitos das Casas de Hogwarts (já citadas na parte 2.1 como uma das temáticas mais comuns na criação de *headcanons*) como exemplo de uma expansão que não adentra em quesitos da linha narrativa da história de JK Rowling, mas ainda assim mantém os “códigos” que comandam esse mundo e, portanto, se encaixam como uma convergência alternativa dessa história.

Discernir entre o que é impossível e o que é possível ainda que não tenha sido de fato representado no mundo em questão é a base para entender o mundo, adquirida no processo comunicativo entre o leitor e o texto (SALDRE, TOROP, 2012, p.30, tradução livre⁴⁶)

Portanto, ao consumir um texto, indivíduos não estão apenas lendo as palavras escritas na obra, mas estão também construindo uma compreensão do mundo no qual a história se passa para além do que é narrado no papel. Fãs de Harry Potter não estão apenas interessados nas aventuras que Harry Potter passou durante seus anos em Hogwarts (apesar de isso, sim, interessar) – eles buscam compreender as regras que regem o mundo mágico criado por JK Rowling para que

⁴⁵ Original, em inglês: “[...] it is first and foremost the world that provides coherence between subtexts, and facilitates recognition of the relations between the parts and the whole”.

⁴⁶ Original, em inglês: “Discerning between what is impossible and what is possible albeit actually non-represented in the given world is the basis for understanding the world, acquired in the communicative process between the reader and the text”.

possam usá-lo como base para seus próprios processos imaginativos e criativos. Klastруп e Tosca (2004) sugerem o termo “mundos transmídia” para se referir a esses universos criados pelas narrativas transmídia, os espaços nos quais os fãs imaginam, brincam e criam novas coisas.

Mundos transmídia são sistemas de conteúdo abstratos dos quais um repertório de personagens e histórias fictícios podem originar ou derivar através de uma variedade de mídias. O que caracteriza um mundo transmídia é que audiências e designers compartilham uma imagem mental de sua “mundice”⁴⁷ (um número de elementos distinguíveis de seu universo). A ideia da “mundice” de um mundo específico em sua maioria origina da primeira versão do mundo apresentado, mas pode ser elaborada e mudada ao longo do tempo (KALSTRUP, TOSCA, 2004, p.1, tradução livre⁴⁸).

De acordo com esse conceito, o mundo transmídia de Harry Potter teria surgido das histórias contadas pelos sete livros originais da saga (o primeiro formato no qual o mundo foi apresentado), mas teria também se transformado ao longo dos anos ao agregar conteúdo adicional encontrado nos produtos oficiais lançados posteriormente, como os livros auxiliares e as informações do Pottermore. Porém, o esforço para se estabelecer e compreender o mundo transmídia de uma determinada saga, que poderia ser chamado de *canon* (apesar dos fãs às vezes discordarem do que deve ser considerado *canon* em Harry Potter⁴⁹), é apenas o começo. Partindo de uma base comum, os fãs então buscam subverter, manipular e reimaginar esse mundo, utilizando-o como base para a criação de produtos e ideias originais.

⁴⁷ As autoras utilizam a palavra “worldness”, em inglês, para transformar em adjetivo aquilo que caracteriza um certo mundo.

⁴⁸ Original, em inglês: “Transmedial worlds are abstract content systems from which a repertoire of fictional stories and characters can be actualized or derived across a variety of media forms. What characterises a transmedial world is that audience and designers share a mental image of the “worldness” (a number of distinguishing features of its universe). The idea of a specific world’s worldness mostly originates from the first version of the world presented, but can be elaborated and changed over time”.

⁴⁹ Esse assunto será retomado em “Segundo os fãs” (Parte 5.3).

4.2 Os bosques de Harry Potter

Umberto Eco, após apresentar suas seis conferências Norton⁵⁰ em 1992/93, juntou seus achados no livro “Seis passeios pelos bosques da ficção”. Bosques aqui são uma metáfora para o texto narrativo:

Um bosque é um jardim de caminhos que se bifurcam. Mesmo quando não existem num bosque trilhas bem definidas, todos podem traçar sua própria trilha, decidindo ir para a esquerda ou para a direita de determinada árvore e, a cada árvore que encontrar, optando por esta ou aquela direção (ECO, 1994, p.12)

O famoso linguista e escritor italiano buscou expandir seus pensamentos em torno de algumas operações básicas realizadas por autores ao escreverem textos e leitores ao lê-los, afinal “em uma história sempre há um leitor, e esse leitor é um ingrediente fundamental não só do processo de contar uma história, como também da própria história” (ECO, 1994, p.7).

Apesar de Eco (1994) privilegiar histórias contidas em livros, suas reflexões sobre ficção podem ser adaptadas e aplicadas a diversos formatos narrativos – inclusive narrativas transmídia. Para que uma pessoa se torne fã de uma história, ela primeiro deve lê-la, assisti-la ou escutá-la – portanto, primeiramente terá com ela a relação de leitor/texto discutida por Eco.

Eco (1994, p.9) defende que toda narrativa é, querendo ou não, rápida. Isso porque “ao construir um mundo que inclui uma multiplicidade de acontecimentos e personagens, [a narrativa] não pode dizer tudo sobre esse mundo”. O autor define todo texto como uma “máquina preguiçosa” que pede ao leitor que preencha uma série de lacunas por ela. As lacunas, aqui, não são tratadas com uma visão pejorativa - não denominam faltas, nem apresentam o texto como incompleto em sua forma original. É obrigatório que todo texto tenha lacunas, pois é impossível que uma narrativa contenha em si tudo que poderia ser dito acerca de uma história. As lacunas, portanto, não surgem da incompetência ou defeito dos autores, e sim da

⁵⁰ Ciclo de seis conferências apresentadas anualmente na Universidade de Harvard. Cada ano, um artista ou teórico de renome diferente é convidado.

essência da própria narrativa e é a partir de sua capacidade de preenchê-las que os leitores se tornam o elemento mais importante de qualquer história.

Ao caminhar pelos bosques da ficção, os leitores optam pela esquerda ou direita a cada árvore com a qual se deparam. Eles tomam as rédeas da história, dando significado ao que aconteceu e prevendo o que vai acontecer. Eles “se dispõem a fazer suas escolhas no bosque da narrativa acreditando que algumas delas serão mais razoáveis que outras” (ECO, 1994, p.14), mas com razoáveis Eco não quer dizer baseadas no “bom senso”. Afinal, para o autor, “seria um erro pensar que se lê um livro de ficção em conformidade com o bom senso”.

Na “vida real” (fora da narrativa), como chamaria Eco, poucos diriam ter bom senso uma pessoa que acreditasse na existência de bruxos, árvores que se mexem e pessoas que viram animais, mas essas coisas parecem razoáveis no mundo mágico criado por JK Rowling. Ou seja, as noções de razoabilidade do leitor se adaptam ao ponto de referência que tomam em uma história, de acordo com o que for estabelecido na narrativa ficcional em questão. Porém, se o Sr. Dursley de repente aparecesse no meio do Grande Salão de Hogwarts, os leitores ficariam, no mínimo, confusos: não seria razoável que isso acontecesse, considerando que apenas bruxos vão à Hogwarts e o Sr. Dursley, tio de Harry, é um trouxa (uma pessoa não-mágica).

Não é necessário que JK Rowling escreva essa cena para que os leitores saibam que algo estaria muito errado nela caso existisse. Conscientemente ou não, os leitores sempre estão preenchendo as lacunas do que acontece ou é possível que aconteça em uma determinada história, e o que não é. Eco (1994, p.16) chamaria isso de interpretação, distinguindo-a do **uso** de um texto.

Ao caminhar pelo bosque, posso muito bem utilizar cada experiência e cada descoberta para aprender mais sobre a vida, sobre o passado e o futuro. Sem embargo, considerando que um bosque é criado para todos, não posso procurar nele fatos e sentimentos que só a mim dizem respeito. De outra forma (...), não estou interpretando um texto, e sim usando-o. Nada nos proíbe de usar um texto para devanear, e fazemos isso com frequência, porém o devaneio não é uma coisa pública; leva-nos a caminhar

pelo bosque da narrativa como se estivéssemos em nosso jardim particular.

Portanto, as reflexões de Eco nessa obra buscam tratar das interpretações que os leitores fazem ao consumir um texto, e as lacunas que eles **devem necessariamente preencher** para compreender a história que está sendo contada. Isso seria diferente de “devanear”, de “procurar nele fatos e sentimentos que só a mim dizem respeito”, ou seja, imaginar a partir da narrativa coisas que nunca foram propostas pelo autor, e portanto não são esperadas do leitor-modelo – ou, preencher as lacunas que **não precisam necessariamente ser preenchidas**.

Leitor-modelo, segundo Eco (1994, p.15), é “uma espécie de tipo ideal que o texto não só prevê como colaborador, mas ainda procura criar”, é o leitor que o texto pressupõe como ideal – um leitor que deve ter certas informações, ou ao menos os mecanismos para vir a compreendê-las, e não necessariamente ter outras, que seriam irrelevantes para a história ou que serão oferecidas pelo próprio autor⁵¹. Não é esperado do leitor que, ao começar a ler Harry Potter, saiba o que é Hogwarts – por isso é essencial que JK Rowling apresente a escola ao leitor. Por outro lado, a autora não sente que seja necessário explicar o que é Londres, ou onde essa cidade se posiciona no globo terrestre. Parte-se do pressuposto de que as pessoas que irão ler a história sabem sobre Londres, ou ao menos têm informações suficientes para inferir sobre.

Londres faz parte do “mundo real”, e mesmo em histórias ficcionais que apresentam mundos completamente diferentes de tudo conhecido, o “mundo real” ainda é o pano de fundo que todos leitores usam para compreender as histórias. O leitor utiliza seu conhecimento sobre palavras, significados e convenções, mesmo quando seu objetivo é compreender de que maneira o autor os manipulou e os subverteu em suas histórias. Quando Lílian Potter utiliza a magia do amor para proteger seu filho Harry do vilão Voldemort, não é exigido do leitor que entenda a parte da magia – isso será explicado mais adiante na história – mas é esperado que ele tenha uma compreensão prévia do conceito de amor materno.

⁵¹ Eco (1994, p.115) chamará o conjunto de informações que um leitor-modelo de uma certa obra deve ter como a “enciclopédia” do leitor-modelo.

A partir do momento em que um leitor abre as primeiras páginas de um livro de ficção, ele rapidamente deve colocar em ação o que Eco (1994, p.87) chama de “suspensão da descrença”. Segundo o autor, “o leitor precisa aceitar tacitamente um acordo ficcional”, tem que “saber que o que está sendo narrado é uma história imaginária, mas nem por isso deve pensar que o escritor está contando mentiras”. Enquanto estiver suspendendo sua descrença, o leitor passa a adaptar o que é a sua verdade – dentro do mundo de Harry Potter, os leitores aceitam como verdade que Harry é um órfão e que Voldemort quer matá-lo, mas isso não quer dizer que acreditam que Harry sequer existe no “mundo real”.

Novamente, retorna-se à ideia de razoabilidade. Tanto o que é verdade (e mentira) quanto o que é razoável vai depender do que é apresentado no mundo criado pelo autor, e o que é compreendido pelo leitor-modelo (com todas as lacunas necessárias preenchidas). Eco fala, sobre a visão de verdade dentro de uma estrutura ficcional, que “as afirmações ficcionais são verdadeiras dentro da estrutura do mundo possível de determinada história” (ECO, 1994, p.94), ou seja, aquilo que encaixa no que foi apresentado pelo autor ao criar aquele mundo ficcional.

O fã, enquanto leitor, utiliza o “mundo real” como pano de fundo para uma narrativa – ele interpreta a história, preenchendo as lacunas necessárias, como diria Eco (1994). Porém, o fã também vai um passo além: utiliza a história como pano de fundo para suas criações (o *canon* é o pano de fundo do *fanon*). Ele interpreta, mas também cria algo novo. Ele preenche lacunas, mas não só as necessárias para o entendimento do texto, ou as previstas pelo autor: ele devaneia, e a partir de seus devaneios surgem ideias, que são simultaneamente baseadas na narrativa e originais. Os devaneios dos fãs, porém, não se limitam ao seu “jardim pessoal” – eles saem do plano imaginário e se transformam em produtos concretos, eles saem do individual e passam para o coletivo.

Ao falar sobre o protagonista de “O Vermelho e o negro”, Eco (1994, p.92) diz que o autor, Stendhal, “me diz tudo o que preciso saber sobre Julien Sorel e sua geração. O que não me diz (por exemplo, se Julien gostava de seu primeiro brinquedo (...)) não tem importância”.

Portanto, Eco exclui de suas reflexões os “devaneios”, ou toda lacuna em uma história que não precisa necessariamente ser preenchida para que haja um entendimento completo da obra. Os fãs, porém, adoram devanear, compartilhar os devaneios entre si e transformá-los em produtos. Eles pensam e criam a partir do que foi dito, mas vêem no que não foi dito um espaço tão rico quanto ou mais rico ainda para seus debates e criações.

Eco (1994, p.98) também limita o leitor a alguém que interpreta o texto sem contradizê-lo, quando diz que “é possível inferir dos textos coisas que eles não dizem explicitamente – e a colaboração do leitor se baseia nesse princípio – mas não se pode fazê-los dizer o contrário do que disseram”.

Já o fã, muitas vezes, levará suas criações para direções que contradizem, de maneiras pequenas ou grandes, aquilo que foi dito no *canon*. Eco, interessado principalmente no leitor-modelo, disse: “isso são coisas de fã – e ser fã de literatura é algo agradável e às vezes tocante, porém é diferente de ler os textos” (ECO, 1994, p.90). Pois bem, no atual trabalho, há de se pensar agora em uma coisa de fã: o *headcanon*.

5 *Headcanon*: uma análise conceitual

5.1 Metodologia

Com o intuito de contribuir ao corpus acadêmico de estudo de fãs com uma pesquisa focada em *headcanons*, produtos de fãs que até o momento foram preteridos pela área, optou-se por fazer uma análise geral de definições e visões acerca desse objeto, tanto por parte do meio acadêmico quanto dos fãs.

Para tanto, primeiramente fez-se um levantamento de produções que abordam o tema a partir de uma pesquisa dos termos *headcanon* e *headcannon* no Google Acadêmico. Apenas trabalhos em português, inglês e espanhol, os idiomas de fluência da autora, foram considerados. Então, foi feita uma revisão da literatura encontrada, com o intuito de mapear os conceitos, abordagens e visões utilizadas até o momento no meio acadêmico para se falar sobre *headcanons* e demais práticas que se relacionam com esse produto. Em um segundo momento, uma pergunta aberta aos fãs foi feita na plataforma Tumblr utilizando a ferramenta de publicação textual, com o intuito de expandir o debate acerca do objeto.

Optou-se por elaborar a pergunta em inglês para atingir um maior público e por essa ser a língua mais utilizada em fandoms. Também utilizou-se uma linguagem coloquial com o vocabulário típico da comunidade para aumentar a compreensão e identificação dos leitores com a pergunta. As respostas foram coletadas durante as 48 horas que seguiram a publicação da pergunta. Optou-se por não pedir diretamente uma definição da palavra *headcanon*, mas incitar o debate acerca do conceito a partir de uma pergunta sobre a relação de contradição (ou não) da palavra com o *canon*, um dos grandes pontos de discordância encontrados acerca do termo. A Figura 9 reproduz a publicação feita no dia 19 de maio de 2018, a partir do blog da autora deste trabalho.

Figura 9 – Pergunta aberta feita aos fãs no Tumblr

Headcanon

Hey guys, I have a question for you (it's actually for my graduation thesis):

Does a headcanon have to be cannon compliant?

Better yet: **If an idea goes directly against cannon, can it still be called a headcanon?**

I've seen people argue that yes, it has to be, but at the same time I see many people using it differently, and I'm trying to define this concept so please help me.

For example, would you say the word is being used correctly if I were to say "I headcanon that Sirius never went to Azkaban and instead raised Harry"? Can you use a headcanon to express an AU idea?

Don't be afraid to give long answers. Thank you very much for your help <3 We need more academic research in fan studies. Feel free to answer by reblogging, commenting or sending me DMs, and if you'd like to help me more please reblog and ask your followers to answer as well.

(My thesis is about how fans create and share Harry Potter headcanons on Tumblr, and one of my goals is to propose an official definition for the word headcanon)

#harry potter headcanon harry potter headcanons hp headcanon hp headcanons hp hc harry potter hc headcanon research fan studies

315 notas



Fonte: Tumblr

Tradução livre: Oi pessoal, eu tenho uma pergunta para vocês (na verdade é para o meu trabalho final de graduação):

Um *headcanon* precisa necessariamente ser compatível ao *canon*?

Melhor ainda: **Se uma ideia vai diretamente contra o *canon*, ainda assim pode ser chamada de *headcanon*?**

Eu já vi pessoas argumentando que sim, tem de ser [compatível ao *canon*], mas ao mesmo tempo eu vejo muitas pessoas utilizando [a palavra] de outras maneiras, e eu estou tentando definir esse conceito, então por favor me ajudem.

Por exemplo, você diria que a palavra está sendo utilizada corretamente se eu dissesse “Eu tenho um *headcanon* de que o Sirius nunca foi para Azkaban e ao invés disso criou o Harry”? Você pode usar um *headcanon* para expressar uma ideia de UA [Universo Alternativo]?

Não tenham medo de dar respostas longas. Muito obrigada pela sua ajuda. Nós precisamos de mais pesquisas acadêmicas na área de estudo de fãs. Sintam-se à vontade para responder reblogando, comentando ou me enviando MDs [Mensagens Diretas], e se você quiser me ajudar mais, por favor reblogueie e peça que seus seguidores respondam também.

(Meu trabalho é sobre como fãs criam e compartilham *headcanons* de Harry Potter no Tumblr, e um dos meus objetivos é propor uma definição oficial para a palavra *headcanon*).

As análises foram quantitativas (frequência de certos termos utilizados nas definições) e qualitativas (o significado de cada conceito e como eles se relacionam). Buscou-se analisar tanto o que as definições e abordagens tinham em comum, quanto o que cada uma trazia de diferente. Tanto os levantamentos por parte dos acadêmicos quanto por parte dos fãs foram problematizados com base no referencial-teórico analisado neste trabalho, e foram comparados entre si, apontando contradições e lacunas no conhecimento produzido acerca do assunto. Por fim, optou-se por sugerir uma definição para o conceito a partir de todos os pontos levantados ao longo da análise.

5.2 Revisão literária conceitual

5.2.1 Origem e visão geral

De acordo com a enciclopédia online Fanlore⁵², as primeiras utilizações do termo *headcanon* em fandoms datam de 2007, a partir de brincadeiras na

⁵² “Uma wiki sobre trabalhos e comunidades de fãs” (“A wiki about fanworks and fan communities”, em inglês): Fanlore. **Welcome to Fanlore**. Disponível em: <https://fanlore.org/wiki/Main_Page>. Acesso em: 7 mai. 2018.

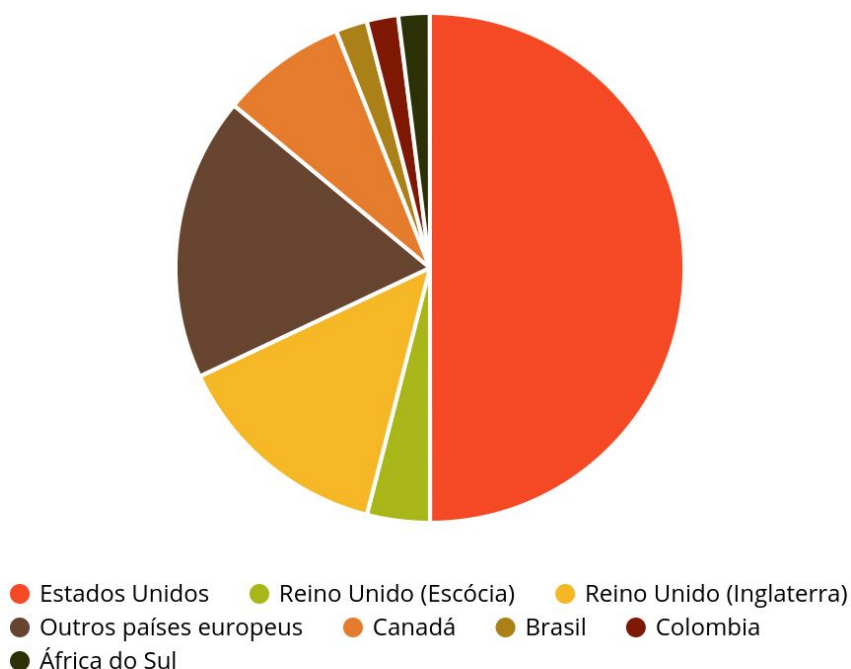
plataforma de *blogging* Live Journal, que naquela época eram um dos ambientes mais populares de engajamento de fãs (CARPENTER, 2011). Integrantes de comunidades de fãs começaram a participar de um jogo chamado “meme: is headcanon love?” (meme: *headcanon* é amor?), no qual uma pessoa falava o nome de um personagem para outra, e essa teria de responder com três aspectos do personagem “do seu ‘*headcanon*’”, ou seja, qualquer ideia que a pessoa tivesse sobre ele – seus gostos, hábitos, defeitos, qualidades, etc. O termo se origina a partir da junção da palavra *head*, que significa “cabeça” em inglês, e *canon*, remetendo à ideia do *canon* que está na cabeça do fã. Apesar das primeiras menções serem de 2007, foi apenas em 2010 que a palavra começou a ser mais amplamente utilizada nas fandoms (Fanlore), devido principalmente ao aumento na popularidade do Tumblr (REIF, 2014).

Já no meio acadêmico, foram encontrados, até o momento do fechamento deste trabalho, 56 produções em português, inglês ou espanhol⁵³ que mencionam o termo *headcanon*. Dentre os resultados encontrados, 6 não puderam ser acessados devido a limitações de disponibilização das obras. Portanto, 50 trabalhos acadêmicos foram analisados, dos quais a maioria estava em inglês – apenas 3 estavam em português (ALVES, 2016; FORTUNA, 2015; LIMA, 2016) e 1 em espanhol (GÓMEZ SOTO, 2017). Além da preferência dos autores pelo inglês, percebeu-se também uma concentração de trabalhos provenientes dos Estados Unidos (25), Canadá (4), Reino Unido (9) e de outros países europeus (9), constando apenas 2 produções na América Latina (Brasil e Colômbia) (ALVES, 2016; GÓMEZ SOTO, 2017) e uma em país africano (África do Sul) (TURTON, 2014) (Figura 10).

⁵³ Vale pontuar que, durante o levantamento, foram encontradas também produções acadêmicas em italiano, húngaro, sueco, francês, finlandês, alemão, grego e coreano (um total de 10 trabalhos), porém a análise se limitou aos idiomas acessíveis à autora deste trabalho – português, inglês e espanhol.

Figura 10 – Trabalhos acadêmicos por região

Trabalhos acadêmicos por região



BEAM venngage.com/beam

Fonte: Elaboração própria, a partir da ferramenta Beam

Dentre os trabalhos acadêmicos analisados, o mais antigo é a dissertação de mestrado de Carpenter, finalizada em 2011. O objetivo principal da autora era analisar *fanfictions* de Star Wars publicadas no Live Journal, com o intuito de compreender de que maneira essas obras transformam o cenário cultural de quem engaja com elas. A autora aponta a dificuldade que os fãs de Star Wars têm em compreender o *canon* dessa saga – há muitas contradições dentro da própria narrativa transmídia corporativa construída por essa franquia. Como a palavra *canon* é normalmente utilizada para se referir à narrativa criada pelo conjunto dos produtos oficiais de uma certa franquia, o que acontece se eles mesmos se

contradizem? Sendo o *canon* o pano de fundo para as criações dos fãs, como já apresentado, e ressaltando a importância de um certo nível de compreensão sobre a história original para que se possa criar novas coisas a partir dela, muitos fãs dessa saga sentiam a necessidade de criar uma visão própria da narrativa e do mundo de Star Wars que lhes parecesse coesa (CARPENTER, 2011).

A visão pessoal do fã seria construída a partir da aceitação ou rejeição de certas partes da saga, e incluiria também as interpretações subjetivas dele acerca dos fatos selecionados. Essa visão é o que Carpenter (2011) chama de *head!canon*, grafia utilizada na fandom estudada pela autora na plataforma e período de sua análise. Portanto, o *head!canon*, segundo Carpenter, seria o enquadramento pessoal que o fã dá ao *canon*, a lente pela qual ele enxerga a narrativa original e a base que utiliza para criar narrativas próprias acerca da saga. Além do interesse pessoal em se criar um *head!canon*, alguns autores de *fanfiction* sentiam também a necessidade de compartilhá-lo com seus leitores, para situá-los acerca de “qual” *canon* estava sendo levado em consideração na criação de uma determinada *fanfic*.

A expressão que Carpenter (2011) opta por utilizar para definir o *head!canon* é “a estrutura de significados que informa e define a interpretação de um fã” (tradução livre⁵⁴) sobre o *canon*. Esse recorte feito pela autora acerca do que seria um *head!canon* está fortemente ligado com a produção de *fanfictions* e outros produtos de fãs. A criação de um *head!canon* seria, então, um processo **individual** de cada fã, mas a necessidade de estruturá-lo em palavras e compartilhá-lo com outros fãs surge, principalmente, da intenção de situá-los em relação a **outro** produto criado.

Embora haja posts detalhando os *head!canons* de autores de *fanfiction* e as influências que os produziram, a maioria do discurso sobre *head!canon* não consiste de posts discretos ou mensagens, mas sim de menções casuais **inseridas dentro de outros textos**. Notas do autor que precedem ou seguem uma obra de *fanfiction*, por exemplo, frequentemente explicarão como uma história particular se encaixa no *head!canon* do autor, ou que porções da narrativa completa de Star Wars ele rejeitou para que pudesse criar

⁵⁴ Original, em inglês: “[...] the structure of meaning that informs and defines a fan’s interpretation”.

essa narrativa (tradução livre⁵⁵, grifo meu) (CARPENTER, 2011, p.21)

Dessa maneira, Carpenter (2011) analisa os *head!canons* apenas de acordo com seu valor como algo que explica e situa *fanfictions*, e deixa de lado as publicações de *headcanons independentes* de outras produções de fãs, que, segundo a autora, são manifestações mais raras – ao menos na fandom/plataforma/período de sua análise. Sete anos após a dissertação de Carpenter, observa-se que muitas coisas mudaram: o Live Journal não é mais tão popular entre fãs, perdendo espaço para o Tumblr⁵⁶; *headcanons* não são mais tão comumente referidos com o ! no meio da palavra; e o exercício dos fãs de registrar em formato escrito seus *headcanons* e compartilhá-los com os demais começou a se tornar cada vez mais popular, sendo considerado hoje uma importante prática em fandoms⁵⁷ (SHCHERBININA, 2015).

De qualquer forma, com o passar dos anos, muitos autores seguiram falando de *headcanons* relacionando sua existência e importância a outros produtos, como Carpenter (2011) fez – dentre os trabalhos encontrados que mencionam o termo, muitos têm como objeto de estudo principal **outros** tipos de produtos de fãs, como *fanfiction*, *role-play* e *fanart* (ver a Tabela 1).

⁵⁵ Original, em inglês: “While there are certainly posts detailing fanfiction writers’ head!canons and the influences that have produced them, most of the discourse about head!canon does not consist of discrete posts or messages, but rather of casual mentions embedded within other texts. Author’s notes preceding or following a piece of fanfiction, for instance, will frequently explain how a particular story fits into the author’s head!canon, or what portions of the larger Star Wars narrative she has rejected in order to create this narrative”.

⁵⁶ Casey Fiesler fez uma pesquisa para tentar mapear quais as plataformas mais utilizadas por fãs desde o início dos anos 1990, e dentre os seus achados é possível perceber que a partir de 2012 o uso do Live Journal começou a decair drasticamente, enquanto o Tumblr ganha popularidade consistentemente desde sua criação em 2007. FIESLER, Casey. **Survey results: fan platform use over time.** Tumblr, 2018. Disponível em: <<http://cfiesler.tumblr.com/post/171831912875/survey-results-fan-platform-use-over-time>>. Acesso em: 13 mai. 2018.

⁵⁷ Director (2017) faz um levantamento acerca de alguns assuntos específicos dentro de uma fandom no Tumblr, e descobre que *headcanons* não são produtos muito comuns nessa parte da comunidade, podendo indicar que a popularidade de *headcanons*, mesmo atualmente, pode variar bastante entre fandoms, tópicos e plataformas.

Tabela 1 – Produto de fãs como objeto de estudo principal

Produto de fãs como objeto de estudo principal	Autores
<i>Fanfiction</i>	ABRAHAMSON, 2013; ALVES, 2016; ARTHUR, 2018; CARPENTER, 2011; DIRECTOR, 2017; FAZEKAS, 2014; HUBER, 2015; ILIAS, 2018; MCCAIN, 2015; MCFADDEN, 2016; POLASEK, 2017; ROSSETTI, 2014; STAMBUK, 2015
Meta ⁵⁸	DEDOMINICIS, 2015
<i>Fanvideos</i>	FORTUNA, 2015
<i>Fanart</i>	GÓMEZ SOTO, 2017
Cosplay ⁵⁹	HUTABARAT-NELSON, 2017
<i>Headcanon</i>	WILSON, 2015

Fonte: Elaboração própria

Para criar um produto original com base em uma narrativa pré-existente, é necessário fazer diversas interpretações acerca do que foi apresentado nela e decisões acerca do que não foi. Por exemplo, na saga original de Harry Potter, poucas coisas foram apresentadas sobre o passado de James e Lily Potter, pais de Harry, e seus amigos. Para escrever uma *fanfiction* sobre a “era dos Marotos”, ou seja, o período em que esses personagens estudavam em Hogwarts, um fã terá de fazer interpretações daquilo que foi apresentado, e preencher as lacunas do que não foi com suas próprias ideias. Por esse motivo *fanfictions* ou outros produtos de fãs diferem muito uns dos outros, mesmo quando tratam dos mesmos personagens e abordam os mesmos assuntos. Segundo o Fanfiction Terminology, utilizado por

⁵⁸ Meta é um produto de fãs que fazem uma auto-reflexão acerca da própria fandom. Fãs “discutem e interrogam a mídia, apresentam relatos pessoais da história da fandom e analisam a natureza e as práticas da fandom” (DEDOMINICIS, 2015, p.7)(tradução livre). Original em inglês: “[...] discuss and interrogate media, present personal accounts of fannish history and analyse the nature and practices of fandom”).

⁵⁹ Cosplay é o diminutivo de “costume play”, que significa “brincar com fantasias”. É uma prática na qual fãs se vestem como seus personagens favoritos (HUTABARAT-NELSON, 2017).

Abrahamson (2013, p.60), *headcanons* podem ser “tantos e tão variados quanto os próprios fãs” (tradução livre⁶⁰).

Muitos autores têm falado de *headcanons* em seus trabalhos, porém sem utilizar esse termo – qualquer acadêmico de estudo de fãs que analisa as interpretações que um fã faz acerca do *canon*, está falando de *headcanons*, mesmo se não utilizar esse termo. *Headcanons* como interpretações são essenciais na análise de outros produtos de fãs – mas não é porque *fanfics* dependem de *headcanons* que esses necessariamente também dependem daqueles. Como diz McGrath (2016)⁶¹, “*headcanon* escrito e elaborado em formato narrativo se torna *fanfic*” (tradução livre⁶²), apontando uma distinção entre os dois tipos de práticas de fãs. Um *headcanon* já existe antes que passe a integrar um outro tipo de produto, e apenas se torna *fanfiction* quando é **elaborado** em formato narrativo.

A mesma lógica pode ser aplicada para os demais produtos de fãs - Gómez Soto (2017), por exemplo, opta por estudar *fanart* e fala que o *headcanon* “faz parte do que influencia um artista de *fanart*” (tradução livre⁶³), mas *headcanon* e *fanart* são produtos diferentes. Um artista pode transformar *headcanons* em *fanart* ao concretizar suas ideias e interpretações em um desenho ou pintura, e é dessa maneira que ambas práticas estão conectadas. Não existem *fanfics*, *fanart* ou *fanvideos* sem a aplicação de *headcanons*, mas existem *headcanons* que nunca se tornam *fanfics*, *fanart* ou *fanvideos*, nem nenhum outro tipo de produto de fãs. Além disso, quando escritos e compartilhados em formatos narrativos curtos, *headcanons* se tornam seu próprio produto, independente dos demais.

Wilson (2015) é autora do único trabalho dentre os analisados que tem como objetivo principal estudar *headcanons* – na realidade, um *headcanon* específico, “chamado de ‘*headcanon* da Elsa queer⁶⁴’, uma interpretação do filme da Disney “Frozen” desenvolvida por fãs na qual Elsa, uma das protagonistas, é queer”

⁶⁰ Original, em inglês: “Headcanons are as many and as varied as the fans themselves”.

⁶¹ Não é possível apontar a página pois a paginação não está disponível na visualização virtual do livro.

⁶² Original, em inglês: “Headcanon written down and elaborated on in narrative form becomes fanfic”.

⁶³ Original, em espanhol: “[...] hace parte de lo que influencia al fanartista”.

⁶⁴ Queer é um termo que costumava ser utilizado de maneira pejorativa para se referir a pessoas não-heterossexuais, mas foi apropriado e ressignificado por uma parte da comunidade LGBT+.

(tradução livre⁶⁵) (WILSON, 2015, página única). O objetivo de Wilson (2015) é fazer uma revisão literária de várias análises da personagem feitas sob essa perspectiva, com a intenção de mostrar o por que interpretações queer são tão convidativas e importantes. Apesar de ser o único trabalho encontrado que confere a um *headcanon* o status de objeto empírico, a autora apenas cita a palavra uma vez, não problematiza esse tipo de produto de fãs e sequer define o conceito propriamente.

Outra autora que deve ser destacada é Shcherbinina (2015). Em seu trabalho que busca analisar a popularização de animações japonesas (anime) em públicos ocidentais, a autora seleciona como entrevistados pessoas que ela considera importantes e representativas dentro da fandom de Attack on Titan (anime popular com uma grande base de fãs ocidental): escritores de *fanfictions*, artistas de *fanart*, tradutores e escritores de *headcanons*. Dessa maneira, ela reconhece a importância que *headcanons* têm como produtos independentes, e de seus escritores como sujeitos com uma prática especializada de relevância dentro da fandom. Seu trabalho, porém, não aprofunda especificamente nenhum dos produtos citados.

5.2.2 Substantivos

Dentre os 50 trabalhos acadêmicos analisados, 34 apresentaram definições para a palavra *headcanon* (Tabela 2). Alguns autores retiraram suas definições de glossários colaborativos online, como Fanlore ou Urban Dictionary⁶⁶, mas a maioria apresentou suas próprias definições, sem citar nenhuma fonte ou explicitar a construção empírica que as embasaram. Há autores que, ao começar suas pesquisas, não pareciam ter a intenção de falar sobre *headcanons*, mas então o termo apareceu nos posts de fãs ou respostas de entrevistados que seriam analisados por eles (HUBER, 2015; PELURSON, 2018, VÄLIMÄKI, 2018, WLODARCZYK, 2015), despertando em alguns deles a necessidade de defini-los. Isso reforça o fato de que *headcanons* são produtos que estão presentes de uma

⁶⁵ Original, em inglês: “[...] called the ‘queer Elsa headcanon’, a fan-developed interpretation of the film in which Elsa, one of the protagonists, is queer”.

⁶⁶ Urban Dictionary. **Headcanon.** Disponível em: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Headcanon>. Acesso em: 7 mai. 2018.

maneira impactante nas fandoms – os fãs querem falar sobre isso, e utilizam o termo naturalmente em suas discussões – porém ainda não recebem uma importância equivalente nos estudos acadêmicos.

Tabela 2 – Fonte das definições

Fonte da definição	Autores
Fanlore	DEDOMINICIS, 2015; REIF, 2014; STUCKEY, 2015
Fanfiction Terminology do Moonbeam's Predilections ⁶⁷	ABRAHAMSON, 2013
Urban Dictionary	MCFADDEN, 2016; STAMBUK, 2015
Depoimento de fã em fórum	POLASEK, 2017
Outro autor	DOWNING, 2014 (referencia ABRAHAMSON, 2013)
Definição original, sem fonte	ALVES, 2016; ARROW, 2012; BARTON, 2017; BROWN, 2018; CARPENTER, 2011; CLARK, 2017; DIRECTOR, 2017; FAZEKAS, 2014; FORTUNA, 2015; GÓMEZ SOTO, 2017; HOLLISTER, 2016; HUBER, 2015; LAMB, 2013; MAIER, 2017; MCCAIN, 2015; MCGRATH, 2016; MEHRA, 2016; MOUNTFORD, 2015; PELURSON, 2018; PRICE, 2017; ROBERTSON, 2013; ROSSETTI, 2014; SHCHERBININA, 2015; SUDDETH, 2017; TURTON, 2014; ZEKANY, 2015
Não definem	ARTHUR, 2018; BANKS, 2016; GUNN, 2017; HOEL, 2017; HUTABARAT-NELSON, 2017; ILIAS, 2018; JENKINS, 2018; LIMA, 2016; LUNDQVIST, 2015; MARBURGER, 2015; PETERSEN, 2014; SHORT, 2014; STEIN, 2016; VÄLIMÄKI, 2018; WILSON, 2015; WLODARCZYK, 2015; YOURD, 2014

⁶⁷ Um glossário produzido pelo (a) autor (a) de *fanfictions* Moonbeam's Predilections: Moonbeam's predilections. **Fanfiction Terminology.** Disponível: <<http://www.angelfire.com/falcon/moonbeam/terms.html>>. Acesso: 7 mai. 2018.

Fonte: Elaboração própria

Segundo as definições das enciclopédias colaborativas utilizadas por alguns dos autores, *headcanon* seria “a **interpretação pessoal e idiossincrática** de um fã sobre o *canon*” (tradução livre⁶⁸, grifo meu) (Fanlore) ou “as **interpretações ou crenças pessoais** sobre o *canon* que um autor ou leitor cria para explicar algum aspecto do *canon*” (tradução livre⁶⁹, grifo meu) (Fanfiction Terminology). Já segundo o Urban Dictionary, *headcanon* seria “uma **ideia ou crença particular** que não é parte do *canon* de uma história, mas faz sentido para um fã **individual**” (tradução livre⁷⁰, grifo meu) e “é adotada como um tipo de ‘*canon pessoal*’” (tradução livre⁷¹, grifo meu).

Assim como nas definições citadas, diversos acadêmicos que apresentaram em seus trabalhos suas próprias definições do termo *headcanon* utilizaram o substantivo interpretação (“interpretation”, em inglês) e crença (“belief”, em inglês – do verbo “believe”, que significa acreditar). Outros substantivos que também foram utilizados incluem evento (“event”, em inglês), comportamento (“behaviour”, em inglês), informação (“information”, em inglês), coisas (“things”, em inglês), fatos (“facts”, em inglês), elementos (“elements”, em inglês), detalhes (“details”, em inglês), teoria (“theory”, em inglês), *canon* pessoal e conclusões subjetivas (Tabela 3).

Tabela 3 – Principais substantivos

Principais substantivos	Autores
Interpretação (interpretation, em inglês)	ABRAHAMSON, 2013; BROWN, 2018; CLARK, 2017; DEDOMINICIS, 2015;

⁶⁸ Original, em inglês: “Headcanon is a fan’s personal idiosyncratic interpretation of canon”.

⁶⁹ Original, em inglês: “Headcanon refers to the personal beliefs or interpretations about canon that an author or reader makes to explain or account for some aspect of the actual canon”.

⁷⁰ Original, em inglês: “‘Headcanon’ refers to a particular belief or idea which is not part of a story’s canon, but makes sense to an individual fan”.

⁷¹ Original, em inglês: “[...] is adopted as a sort of ‘personal canon’”

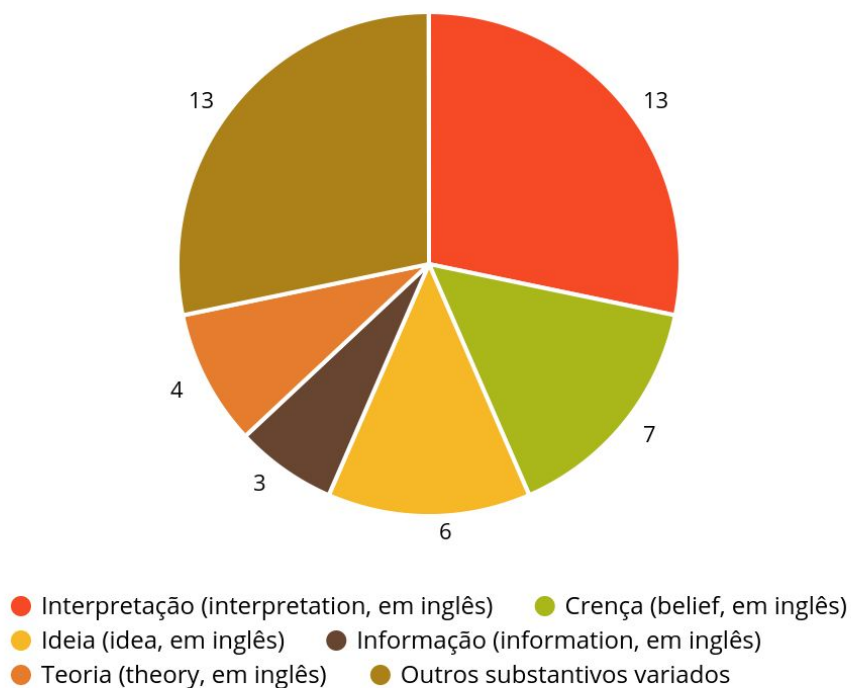
	FORTUNA, 2015; HUBER, 2015; MCCAIN, 2015; PELURSON, 2018; PRICE, 2017; REIF, 2014; ROBERTSON, 2013; STUCKEY, 2015; ZEKANY, 2015
Crença (belief, em inglês)	ABRAHAMSON, 2013; CLARK, 2017; FAZEKAS, 2014; LAMB, 2013; MCFADDEN, 2016; PELURSON, 2018; STAMBUK, 2015
Ideia (idea, em inglês)	ALVES, 2016; BARTON, 2017; GÓMEZ SOTO, 2017; MCFADDEN, 2016; SHCHERBININA, 2015; TURTON, 2014
Informação (information, em inglês)	FAZEKAS, 2014; HOLLISTER, 2016; ZEKANY, 2015
Teoria (theory, em inglês)	ALVES, 2016; DIRECTOR, 2017; GÓMEZ SOTO, 2017; MOUNTFORD, 2015
Outros substantivos	ALVES, 2016; ARROW, 2012; CARPENTER, 2011; CLARK, 2017; DIRECTOR, 2017; MCCAIN, 2015; MCFADDEN, 2016; MCGRATH, 2016; MEHRA, 2016; PELURSON, 2018; ROSSETTI, 2014; STAMBUK, 2015

Fonte: Elaboração própria

Diante de tamanha variedade de termos, observa-se uma dificuldade em definir de maneira clara o que, de fato, seria um *headcanon*. Logo, opta-se aqui por analisar apenas os 5 substantivos mais utilizados: interpretação, crença, ideia, teoria e informação (Figura 11).

Figura 11 – Principais substantivos

Substantivos utilizados para definir headcanons



BEAM venngage.com/beam

Fonte: Elaboração própria, a partir da ferramenta Beam

A ideia de **crença** denota certeza e convicção, podendo conferir ao *headcanon* uma ideia de visão absoluta nos olhos de seu criador. Juntamente com esse termo, encontrou-se nas definições expressões como “deduzir ou assumir como verdadeiro” (tradução livre⁷²) (MCGRATH, 2016) e “incorporar como garantido” (tradução livre⁷³) (ROBERTSON, 2013, p.78), indicando que o fã assumiria como real o que integra seu *headcanon*. Essa visão sobre *headcanons* remete àquela de Carpenter (2011), da “estrutura de significados”, pois cria uma relação forte de

⁷² Original, em inglês: “[...] deduce or assume to be true”. Não é possível apontar a página pois a paginação não está disponível na visualização virtual da obra.

⁷³ Original, em inglês: “[...] incorporates as a given”.

dependência entre *headcanon* e *canon*. Ao falar de crença, remete-se a um fã que enxergaria o *canon* daquela maneira, assim como a visão fragmentada do *canon* apresentada na análise de Carpenter.

Essa ideia está em direta contradição com as apresentadas por outros autores, como, por exemplo, a de *headcanon* como algo que os fãs “gostariam que fosse *canon*” (MEHRA, 2016). Nesse caso, o autor não está falando dos fãs como se enxergassem o *headcanon* como parte da narrativa oficial, e sim ressaltando a oposição entre as duas coisas: se falam que é assim que gostariam que fosse, então é porque sabem que não é. Logo, na cabeça desses fãs não haveria apenas uma única verdade proveniente de sua própria interpretação, e sim uma oposição clara entre o que é real (*canon*) e como a pessoa gosta de imaginar esse real (*headcanon*). *Headcanon* “sugere uma lacuna entre o que o texto ‘diz’ (denotação, *canon*) e o que está na cabeça dos fãs individuais (conotação, interpretação)” (tradução livre⁷⁴) (JENKINS, 2018, p.392).

Polasek (2017, parte 5.14) reafirma a diferença entre *canon* e *headcanon* ao dizer que esse “permite que fãs expressem suas preferências, manipulações e interpretações” de uma maneira a que não seja necessário “apelar para ou alegar que representam uma leitura autoritária do texto original”. Ou seja, expressar um *headcanon* não é necessariamente dizer que essa é a única visão correta acerca do *canon*, ou mesmo dizer que essa visão é mais válida que a de qualquer outro fã. Portanto, definir *headcanon* como uma **crença** acerca do *canon* pode remeter a conceitos que não traduzem exatamente o que há por trás desse tipo de criação. Como diz Stambuk (201, p.19):

Por um lado, fãs estão insatisfeitos com a ideologia que permeia as histórias que eles modificam. Por outro lado, pode-se dizer que eles são relutantes e cautelosos em caracterizar seus *headcanons* como o *canon*, porque muitas vezes estão cientes (o que normalmente não é o caso dos autores do *canon*) que toda história é, de alguma maneira, imperfeita (tradução livre⁷⁵).

⁷⁴ Original, em inglês: “implies a gap between what the text “says” (denotation, canon) and what is in the “heads” of individual fans (connotation, interpretation)”.

⁷⁵ Original, em inglês: “On the one hand, fans are dissatisfied by the ideology that permeates the stories they change. On the other hand, it could be said that they are reluctant and careful of

Novamente fala-se do nível de dependência entre *headcanon* e *canon* ao analisar o substantivo mais utilizado, **interpretação**. Ele denota ideias como a de explicação, entendimento, esclarecimento ou do significado dado a uma coisa já existente. Dessa forma, ao definir o *headcanon* como, primeiramente, uma interpretação, confere-se a essas criações um sentido de explicar, entender ou ressignificar aquilo que foi apresentado no *canon*. Como demonstrado pela revisão literária feita até o momento, de fato interpretar é uma das principais características de um *headcanon*, e é sob essa perspectiva que a maioria dos trabalhos acadêmicos até o momento tem abordado o termo. Porém, como apontado em “Os bosques de Harry Potter” (parte 4.3 deste trabalho), há momentos em que os *headcanons* extrapolam o limite de mera interpretação e passam a criar coisas completamente novas, que ao invés de apenas explicarem aquilo que foi apresentado pelo *canon*, brincam com o que não foi.

McCain (2015) leva à noção de distanciamento entre *headcanon* e *canon* ao extremo quando argumenta que caso uma ideia tenha muitas evidências e suporte no *canon*, ela não pode ser referida como um *headcanon*. O autor afirma que o fato de que um fã chame uma análise narrativa de sua autoria como um *headcanon* insinua “que ele enxerga sua análise como algo que foca mais em seus desejos do que em evidência textual” (tradução livre⁷⁶) (MCCAIN, 2015, p.91). De maneira mais diplomática, Rossetti (2014) concorda que não é esperado dos fãs que necessariamente tenham justificativas narrativas para seus *headcanons* e demais elementos do *fanon*, mas não apresenta oposição caso tenham. Já Hollister (2016) apresenta uma visão contrária, ao definir *headcanon* como fruto das **pesquisas** e análises dos fãs, ou seja, que tem forte embasamento no *canon*.

A ideia apresentada por Hollister (2016) remete também aos substantivos **teoria e informação**. Teorias são formadas a partir de hipóteses, que geralmente surgem de observações acerca de algo e têm como intuito serem provadas verdadeiras ou não em algum momento. Teorias criadas por fãs costumam ter fortes

characterizing their ‘headcanon’ as the canon because they are often aware (which is commonly not the case with canonized story-takers, authors) that every story is in some way flawed”

⁷⁶ Original, em inglês: “[...] implying that she may view her analysis as focusing more on her desires than textual evidence”.

evidências no texto de origem, e buscam adivinhar o futuro da narrativa ou explicar mistérios acerca dela – nesse sentido, as motivações que inspiram a criação de *headcanons* são diferentes das que impulsionam as teorias. Essas normalmente surgem após uma cuidadosa análise da narrativa de origem, pois devem encaixar em todos os aspectos dela e costumam ser debatidas a fundo por fãs com o intuito de comprová-las ou desacreditá-las. Da mesma maneira, ao falar-se de *headcanon* com algo com um caráter primeiramente informativo, remete-se mais a um ato de explicar ou analisar o *canon* do que criar ideias originais utilizando-o como base. Fazem exatamente o que McCain (2015) afirma que não podem fazer – carregar muitas evidências textuais.

Yourd (2014) fala que, em narrativas que deixam muito à imaginação dos fãs, todas as interpretações feitas por eles seriam consideradas *canon*, pois não há evidências que possam provar que não são. Porém, o uso da palavra *canon* aqui diverge da definição utilizada pela maioria dos demais autores. As interpretações às quais Yourd se refere se encaixam perfeitamente na definição de *headcanon*, porém *headcanons* não são *canon*, e raramente chegam a integrá-lo em algum momento⁷⁷ (MCCAIN, 2015). Turton (2014, p.55), por exemplo, define *headcanon* como algo que “faz sentido dentro, mas **não é parte do canon**” (tradução livre⁷⁸)(grifo meu). Como afirma Stein (2016), a narrativa apresentada pelo autor original de uma dada saga carrega um status de autoridade, sendo encarada como a visão verdadeira acerca dos personagens e da história, enquanto as interpretações dos fãs são aceitas pela fandom como visões múltiplas e muitas vezes contraditórias acerca do *canon* – seriam os *headcanons*⁷⁹.

⁷⁷ Algumas exceções são pontuadas por McFadden (2016), que fala do caso da websérie *Kissing in the Rain* – sempre que os produtores compartilham uma *fanfiction* no Tumblr oficial da série, essa narrativa é aprovada como parte do *canon*. Outro exemplo é dado por Gómez Soto (2017): os produtores da série *Supernatural* já afirmaram, em entrevistas, que estão sempre atentos aos debates, *fanfics*, teorias e *headcanons* que os fãs criam na internet, e muitas vezes os utilizam para criar os roteiros de futuros episódios.

⁷⁸ Original, em inglês: “[...] makes sense within, but is not part of, the accepted canon”.

⁷⁹ Outro paralelo para *headcanon* e *canon* encontrado na revisão literária é a de apócrifa e bíblia. Apócrifa é utilizado para se referir aos textos que são encontrados em algumas versões da bíblia, mas não na versão hebraica. Os autores que analisam estudo de fãs em comparação com práticas religiosas (HOEL, 2017; MCGRATH, 2016; STUCKEY, 2015), então, afirmaram que a relação de um *headcanon* com o *canon* seria semelhante ao da apócrifa e da bíblia. A apócrifa, nessa visão, seria

Apesar de ressaltar-se a necessidade de analisar *headcanons* também como produtos independentes nos estudos de fãs, em alguns quesitos estudos interconectados podem ser vantajosos. Por exemplo, ao analisar-se quais práticas e necessidades motivam a criação desse tipo de produto e qual sua relevância para as fandoms e estudos de fãs, de fato observa-se que os *headcanons* se aproximam muito de outros produtos de fãs, principalmente as *fanfictions*. O trabalho de Stambuk (2015), por exemplo, busca analisar de que maneiras a criação de *fanfics* é uma prática que busca completar e transformar o *canon*, e a autora menciona *headcanons* sob a mesma perspectiva: “*fanfictions* e *headcanons* são, talvez, a maneira mais prolífica pela qual a fandom constrói esse *canon*” (STAMBUK, 2015, p.12)(tradução livre⁸⁰).

Stambuk (2015) foca em uma perspectiva de gênero, apontando a necessidade que as fãs mulheres têm de agregar ao *canon* visões mais representativas e inclusivas com base em suas próprias vivências e interesses particulares. Essa necessidade motiva a criação de *fanfictions* que abordam assuntos de interesse feminino, protagonizam personagens femininas fortes e subvertem valores tradicionais, machistas e patriarcais – e tais motivações podem ser encontradas de igual maneira na criação de *headcanons*.

Stambuk (2015) não é a única que fala de *headcanons* como maneiras de aumentar a diversidade de representações dentro de uma dada história. Reif (2014) também procura analisar fandoms como um espaço no qual fãs podem explorar e subverter normas de gênero hegemônicas patriarcais, e ressalta a crescente popularidade do que chama de “*headcanons* queer”, como já visto em Wilson (2015) – a reconstrução de certos personagens como sujeitos não-heterossexuais. Reif inclusive aponta a existência de blogs no Tumblr que buscam unicamente compilar *headcanons* queer de Harry Potter. Pelurson (2018) estuda práticas de *slash* (ships entre dois personagens masculinos que não compartilham um relacionamento romântico no *canon*, segundo o Fanlore) e Fortuna (2015) e Maier (2017) estudam

um texto que apesar de baseado na mesma “história” que a bíblia, é considerado por muitos como não-oficial, ou não-canônico.

⁸⁰ Original, em inglês: “Fanfiction and headcanons are perhaps the most prolific way that fandom constructs that canon”.

femslash (o mesmo que *slash*, porém entre duas personagens femininas, segundo o Fanlore), ambas narrativas comuns em todos tipos de produtos de fãs, inclusive *headcanons*.

Barton (2017) analisa perspectivas feministas no *canon*, e, assim em diante, vários autores buscam analisar a fandom como um espaço que dá voz a minorias (como também ARROW, 2012; BROWN, 2018, CLARK, 2017; DIRECTOR, 2017; FAZEKAS, 2014; HUBER, 2015; HUTABARAT-NELSON, 2017; ILIAS, 2018; JENKINS, 2018; LIMA, 2016; MARBURGER, 2015; SUDDETH, 2017; YOURD, 2014)⁸¹. Reif (2014, p.23) afirma que, ao criar *headcanons*, os fãs “não estão tomando nada do texto” – ou seja, suas ações não se limitam apenas a interpretá-lo. “Na verdade, eles percebem lacunas e estão desmantelando o texto para exigir que ele abra espaço para suas próprias identidades, desejos e políticas” (tradução livre⁸²) (REIF, 2014).

A ideia de produtos de fãs como *headcanons* preenchendo as lacunas encontradas no *canon* é apresentada também por outros acadêmicos como Dedominicis (2015), Hoel (2017), Hollister (2016), Huber (2015), Jenkins (2018), Lundqvist (2015), McCain (2015), Stambuk (2015) e Stuckey (2015). McCain (2015, p.18), porém, destaca que essas lacunas não necessariamente indicam um defeito ou uma falta no texto. “Muitas vezes fãs **querem** que os textos tenham lacunas para que possam preenchê-las” (tradução livre⁸³, grifo meu).

Outra motivação para a criação de *fanfictions* e *headcanons* é o que Hoel (2017) chama de “*fix-it*”, que poderia ser traduzido como “conserte isso”. Como o próprio nome diz, se trata de uma prática que busca “consertar” algo na narrativa – sejam *plot holes* (falhas de consistência narrativa) ou apenas pontos que desagradam os fãs por algum motivo. Segundo a autora, os fãs “se rebelam contra uma parte do texto autorial que não pode ser acomodada em um *headcanon*

⁸¹ Em contrapartida, Fazekas (2014) explica que o oposto também ocorre: um personagem que no *canon* é uma minoria, por vezes aparece com características hegemônicas padrão no *headcanon* dos fãs, que estão acostumados a conviver mais com personagens brancos, heterossexuais e cis nas mídias.

⁸² Original, em inglês: “[...] are not taking from the text at all. Rather, they percieve gaps within it and are prying the text apart to demand that it make room for their own identities, desires and politics”.

⁸³ Original, em inglês: “Often fans **want** texts to have gaps so that they can fill them in”.

existente, e dessa maneira escrevem uma alternativa” (HOEL, 2017, p.4) (tradução livre⁸⁴). Portanto, a autora fala de *headcanons* como imagens que os fãs têm em suas mentes acerca de como o *canon* deveria ou poderia ser; e, por vezes, **interpretar** o que existe no *canon* não é suficiente para esses fãs – para conseguir concretizar tais imagens, eles têm de criar narrativas originais que agregam uma mistura do *canon* com ideias completamente novas.

Portanto, **crença** pode não ser o melhor substantivo para descrever *headcanon*, e **interpretação** abordaria apenas um dos possíveis aspectos de um *headcanon*. O terceiro substantivo mais utilizado, **ideia**, remete a uma representação mental de algo, ou uma opinião. Opinião não denota a mesma certeza que crença e remete a uma visão particular de uma pessoa. Uma ideia surge na cabeça de um sujeito, mas pode ser dividida com os demais e esses passariam a compartilhar da mesma ideia. Da mesma maneira, um *headcanon* surge na cabeça de um fã (head = cabeça), mas esse pode optar por compartilhá-lo com outros fãs que, caso aprovem, podem passar a imaginar uma narrativa sob essa perspectiva também. Ter uma ideia acerca de uma história não se limita a apenas analisar, explicar ou interpretar aquilo que foi dito na história, mas pode abranger também a imaginação de **outras** possibilidades e cenários **originais** para aquela narrativa.

5.2.3 Compartilhamento de *headcanons* e criação do *fanon*

Quando fãs compartilham entre si suas ideias/*headcanons*, observa-se também um fenômeno particular, descrito por Stambuk (2015, p.17): um fã compartilha o *headcanon* de outro fã acrescentando seu próprio *headcanon* a ele, “dessa maneira construindo uma mitologia compartilhada do personagem (mas de nenhuma maneira finalizada ou verdadeira)” (tradução livre⁸⁵).

⁸⁴ Original, em inglês: “[...] which rebels against part of the authorial text that cannot be accommodated in an existing “headcanon” and therefore writes an alternative”.

⁸⁵ Original, em inglês: “[...] a shared construction of canon in multiple fandoms [...], thus actively constructing a shared (but by no means final or true) mythology of the character”.

Figura 12 – *Headcanon* da cantada em Gina Weasley



Imagine Ginny Weasley walking through the halls and getting catcalled by a few boys. "Looking hot, Weasley!" One of them yells. Behind her, Fred and George start doing ridiculous poses, blowing kisses to the unsuspecting boys. "I know," they say in unison.



This is cute and all but the twins would only have a few seconds to do this before Ginny turned around and punched whoever was catcalling her.

Fonte: Tumblr

Tradução livre: Imaginem Ginny Weasley andando pelos corredores e recebendo um assobio de alguns garotos. "Tá gata, Weasley!⁸⁶", um deles grita. Atrás dela, Fred e George começam a fazer poses ridículas, enviando beijos aos meninos desavisados. "Eu sei", eles dizem em uníssono.

Isso é fofo e tal, mas os gêmeos teriam apenas alguns segundos para fazer isso antes que Ginny virasse e desse um soco em quem quer que seja que estava assobiando para ela.

Na Figura 12, um fã decidiu compartilhar uma ideia que teve acerca da saga de Harry Potter: sua opinião sobre o que aconteceria caso Gina, Fred e George Weasley estivessem caminhando pelos corredores de Hogwarts e algum garoto desse uma cantada na menina. A partir de como o fã **interpreta** a personalidade e

⁸⁶ A expressão "looking hot", em inglês, não faz referência a nenhum gênero específico. Por esse motivo é possível que os gêmeos Weasley finjam que o elogio foi direcionado a eles.

atitudes dos gêmeos Weasley de acordo com o que JK Rowling apresentou na saga de Harry Potter, esse fã criou um cenário original, que nunca aconteceu no *canon*, e **opinou** sobre o desenrolar dos acontecimentos. Outro fã (que pode discordar ou não do que já foi apresentado) acrescentou também uma nova ideia acerca do que aconteceria nessa situação, dessa vez focando na reação de Gina. Esse tipo de prática, o compartilhamento de *headcanons* e então o acréscimo de novos *headcanons* por outros fãs, é o que Stambuk (2015) apresenta como a criação de uma imagem coletiva acerca do *canon*, compartilhada por diversos fãs – o *fanon*.

Além de criar ideias e interpretações acerca de personagens, como apontado por Stambuk (2015), *headcanons* podem abordar outros aspectos de uma determinada história, como arcos narrativos, ambientes, relações entre personagens, etc – qualquer ideia que seja relacionada à saga (Tabela 4).

Tabela 4 – Sobre o que podem ser *headcanons*

<i>Headcanons</i> podem ser sobre...	Segundo os autores....
Características ou história dos personagens: passado, presente, futuro, sexualidade, identidade de gênero, pensamentos, reações e sentimentos (past, present, future, sexualities, gender identity, thoughts, reactions, feelings, em inglês)	ABRAHAMSON, BROWN, 2018; DEDOMINICIS, 2015; FAZEKAS, 2014; HUBER, 2015; POLSAEK, REIF, 2014; SHCHERBININA, 2015; SUDDETH, 2017; STUCKEY, 2015
Natureza da relação entre personagens (nature of relationships between characters, em inglês)	BROWN, 2018; DEDOMINICIS, 2015; REIF, 2014; STUCKEY, 2015
O que poderia ter sido ou pode ser (what could have been or might be, em inglês)	POLASEK, 2017
Passado, presente ou futuro da narrativa (past, present or future of the plot, em inglês)	ABRAHAMSON, 2013; FAZEKAS, 2014

Fonte: Elaboração própria

Acerca de *headcanons* que tratam de personagens – seus hábitos, características, etc –, e retomando a ideia da criação de uma mitologia acerca de um personagem apresentada por Stambuk (2015), se torna necessário falar de Dedominicis (2015). Em sua tese, a autora faz uma análise de como Draco Malfoy foi reimaginado pela fandom de Harry Potter, chegando a diferir drasticamente do personagem original apresentado pelo *canon*. JK Rowling criou um vilão desagradável, mesquinho e fraco, que perde para Harry em todos os sentidos apesar de suas vantagens iniciais. Das características apresentadas originalmente, os fãs mantiveram o prestígio aristocrático, as conexões familiares e a ambição, buscaram justificar ou apagar os defeitos mais indesejados como a covardia e deslealdade, e acrescentaram características como astúcia (qualidade conectada com a casa de Hogwarts de Draco, a Sonserina) e a sensualidade, que não foram tão abordadas no *canon*.

Diversos *headcanons* acerca do personagem, então, são criados: Draco usa sua sensualidade para conseguir o que quer, ele veste roupas provocativas, é secretamente apaixonado por Harry, e assim em diante. Esses *headcanons* são reforçados em diversos produtos de fãs, são elaborados em inúmeras *fanfics*, utilizados em *fanarts*, interpretados em cosplay, e então são consumidos e reproduzidos por outros fãs e aos poucos “se tornam parte da inteligência coletiva da fandom” (BARTON, 2017, p.79) (tradução livre⁸⁷). Dedominicis (2015) destaca que essa visão do personagem, a qual a autora se refere como “*fanon!*Draco”, não é universal dentro da fandom, mas é compartilhada por uma grande quantidade de fãs, o suficiente para integrar o *fanon*.

*Fanon!*Draco, dessa forma, é mais um exemplo de como o *fanon* reflete os interesses e as necessidades de *storytelling* dos fãs. Ele é o resultado de fãs contando histórias que eles acham mais sexy, interessantes ou divertidas, que tentam retificar as deficiências percebidas no *canon* ou materializar o potencial de um personagem,

⁸⁷ Original, em inglês: “[...] becomes part of the collective intelligence of the [...] fandom”.

ou que reescrevem o mundo para que alinhe melhor com suas experiências (DEDOMINICIS, 2015, p.208)(tradução livre⁸⁸)

Novamente, os trabalhos acadêmicos analisados trazem as motivações por trás de produções de fãs, que incluem *headcanons* mas não são exclusivas a eles, e a maneira que esses são importantes para compor o imaginário de uma fandom. Apesar de *headcanons* remeterem a um caráter individual – dentre os trabalhos acadêmicos analisados, 18 utilizam os adjetivos pessoal, individual ou particular (Tabela 5) –, eles podem passar a ter valor coletivo caso sejam aprovados e absorvidos por outros fãs. Mehra (2016) explica: “Algo que é *fanon* uma vez começou como um *headcanon* pessoal de alguém, mas rapidamente se espalhou pela fandom, aparecendo em toda *fanfiction* e *fanart* pelo próximo mês, pelo menos ⁸⁹” (tradução livre⁹⁰).

Turton (2014) acrescenta que há visões contrastante acerca do *fanon* do termo e das práticas relacionadas a ele. *Fanon* seria visto por alguns como o resultado da soma das preferências dos fãs, uma versão melhorada, mais inclusiva e representativa do *canon*, na qual inconsistências narrativas são consertadas e minorias recebem uma voz. Outros, porém, encaram *fanon* como inferior e inválido – para esses, o *canon* é a única verdade e, portanto, a única coisa que realmente importa. Quaisquer ideias que contradigam ou se afastem muito do *canon* seriam desconsideradas. Essa visão negativa é abordada também por Hollister (2016), que estuda práticas de fãs que engajam com jogos de *role-play*, nos quais os jogadores assumem o papel de seus personagens de uma maneira ativa (Fanlore).

⁸⁸ Original, em inglês: “Fanon!Draco is therefore another example of how fanon reflects the interests of fans and the needs of fannish storytelling. He is the result of fans telling stories that they find more sexy, interesting, or entertaining, that attempt to rectify these perceived deficiencies in canon or realise the character’s potential, or that rewrite the world so that it aligns more closely with their experiences.”

⁸⁹ Um bom exemplo desse fenômeno é a *fanfiction* The Shoebox Project, uma história da “era dos Marotos” de Harry Potter. Essa *fanfic* que iniciou em 2004 se tornou tão famosa que alguns *headcanons* (na época não eram chamados assim) passaram a ser reproduzidos em diversas outras produções de fãs sobre os mesmos personagens nos anos seguintes, e passaram a integrar o *fanon* dessa comunidade. **The Shoebox Project.** Disponível em: <https://fanlore.org/wiki/The_Shoebox_Project>. Acesso em: 7 mai. 2018. The Shoebox Project é analisada mais a fundo por Arthur (2018).

⁹⁰ Original, em inglês: “Something that is fanon once began as someone’s personal headcanon, but quickly spread throughout the fandom, popping up in every fanfiction and fanart for the next month at least.”

Em jogos do *role-play*, a importância de se compreender as regras que regem o mundo adentrado é muito grande, e o quanto um jogador domina conhecimento do *canon* é uma característica de distinção dentro o grupo. Nesse contexto, o autor fala de *headcanon* como uma das maneiras de se preencher as lacunas encontradas nas histórias desse universo, e está passivo a críticas de outros jogadores. O autor explica que, quanto mais avançados e dedicados os jogadores são, mais eles evitam *headcanons* e tentam focar suas caracterizações unicamente no que é oficial, ou *canon*. Inclusive, uma prática comum é que jogadores mais experientes ensinem aos novatos como diferenciar o que é *canon* do que é *headcanon*, e quais são os *headcanons* mais bem aceitos na comunidade.

5.2.4 Adjetivos

Tabela 5 – Principais adjetivos

Principais adjetivos	Autores
Pessoal (personal, em inglês), particular, individual	ABRAHAMSON, 2013; BROWN, 2018; CLARK, 2017; FORTUNA, 2015; DEDOMINICIS, 2015; HUBER, 2015; LAMB, 2013; MCCAIN, 2015; MCFADDEN, 2016; REIF, 2014; PELURSON, 2018; POLASEK, 2017; PRICE, 2017; ROBERTSON, 2013; STAMBUK, 2015; STUCKEY, 2015; TURTON, 2014; ZEKANY, 2015
Idiossincrático (idiosyncratic, em inglês)	DEDOMINICIS, 2015; MCCAIN, 2015; REIF, 2014; STUCKEY, 2015
Não oficial (unofficial, em inglês), não confirmado (unconfirmed, em inglês), não fundamentado (unsupported, em inglês), não autorizado (unauthorized)	ARROW, 2012; MCCAIN, 2015; SHCHERBININA, 2015; TURTON, 2014
Plausível (plausible, em inglês)/implausível (implausible, em inglês), crível (believable, em inglês)	ABRAHAMSON, 2013; HUBER, 2015

Fonte: Elaboração própria

Os adjetivos pessoal/individual/particular, (assim como idiossincrático, que remete ao mesmo caráter pessoal), aparecerem em grande frequência nas definições de *headcanons* e tiveram apenas 2 contrapontos diretos dentre os conceitos encontrados: McGrath (2016), em sua definição, se refere não apenas a um fã individual, mas também a “fãs no geral” como criadores de um *headcanon*, e Zekany (2015) se refere ao termo como interpretações individuais ou **coletivas**, deixando entender que essa poderia ser uma criação coletiva e não necessariamente partir de apenas um fã.

Os demais autores simultaneamente destacam a natureza **pessoal** do *headcanon*, e apresentam sua possibilidade de coletividade a partir de aprovação e apropriação massiva. A partir do momento que uma ideia criada e compartilhada é aprovada por uma quantidade considerável de fãs (muitas vezes essa aprovação é demonstrada pelo bordão “headcanon accepted/approved”, que significa *headcanon* aceito/aprovado), ela passaria a fazer parte do *fanon* (ABRAHAMSON, 2013; DEDOMINICIS, 2015; MCCAIN, 2015; REIF, 2014; STUCKEY, 2015; ZEKANY, 2015), que, então, pode ser definido como o coletivo de ideias compartilhadas entre os integrantes de uma fandom. Dedominics (2015), porém, relembra que não importa quão popular um *headcanon* ou o *fanon* seja, é “certamente possível que outros fãs o rejeitem ou sigam ignorantes sobre sua existência” (tradução livre⁹¹) (DEDOMINICS, 2015, p.193).

Outros termos comuns para se referir a *headcanons* foram os termos não oficial, não confirmado, não fundamentado ou não autorizado. Eles surgem nas definições para apresentar a relação que os *headcanons* têm com o *canon* – o *canon* seria o oficial, o confirmado e o que não precisa de autorização, pois é proveniente dos próprios detentores da autoria de uma determinada história. Em contrapartida, o *headcanon* é o não oficial, ele é criado pelos fãs e normalmente não recebe uma confirmação ou autorização do autor original (caso houvesse uma confirmação, deixariam de ser *headcanons* e passariam a ser *canon*).

⁹¹ Original, em inglês: “[...] it is certainly possible for other fans to reject or remain ignorant of them”.

Os autores que utilizam esses termos (referir à Tabela 5) apresentam sempre uma contraposição: apesar de não confirmados/oficiais/fundamentos/autorizados, o *canon* tampouco contradiz/refuta/desaprova os *headcanons*, e esses tampouco podem ser considerados impossíveis ou implausíveis. Mehra (2016) reforça essa ideia ao falar que um famoso *headcanon* sobre os filhos dos personagens de Harry Potter que surgiu e se difundiu pela fandom após o lançamento dos sete livros da saga, foi “derrubado” quando “Harry Potter e a Criança Amaldiçoada” foi lançado – a história contada no oitavo livro contradiz diretamente o *headcanon*. Logo, sob essa perspectiva, *headcanons* são ideias que não podem contradizer diretamente o *canon*, apesar de abordarem questões que tampouco são oferecidas por ele – são ideias que poderiam ser “verdade”, ou não. Devem ser plausíveis ou críveis dentro do *canon*.

Em contrapartida, Barton (2017) fala de *headcanons* como algo que não **necessariamente** contradiz o *canon*, indicando que existe a possibilidade de que contradiga. De maneira mais direta, Stuckey (2015), utilizando a definição do Fanlore, descreve o *headcanon* como algo que pode ser tanto um pequena manipulação do *canon* quanto diretamente contradizê-lo. Dentre as várias discrepâncias encontradas nas definições acadêmicas de *headcanon* analisadas nessa revisão literária, essa foi a mais gritante. Afinal, um *headcanon* pode ou não contradizer o *canon*? Para responder essa pergunta, optou-se por levar o debate para aqueles que realmente utilizam o conceito em seu dia-a-dia: os fãs.

5.3 O *headcanon* pode contradizer o *canon*?

No dia 19 de maio de 2018, as seguintes perguntas foram feitas aos fãs no Tumblr: “Um *headcanon* precisa necessariamente ser compatível ao *canon*? Melhor ainda: Se uma ideia vai diretamente contra o *canon*, ainda assim pode ser chamada de *headcanon*?”⁹². No espaço de 48 horas, foram obtidas 61 respostas⁹³ de blogs que, em sua maioria, abordam conteúdo de Harry Potter. Para exemplificar a

⁹² Ver a pergunta completa em “Metodologia”, parte 5.1 deste trabalho.

⁹³ Todas as respostas originais podem ser encontradas no Anexo A deste trabalho.

pergunta, utilizou-se um exemplo dessa saga: “A palavra estaria sendo utilizada corretamente se eu dissesse ‘Eu tenho um *headcanon* de que o Sirius nunca foi para Azkaban e ao invés disso criou o Harry’?”.

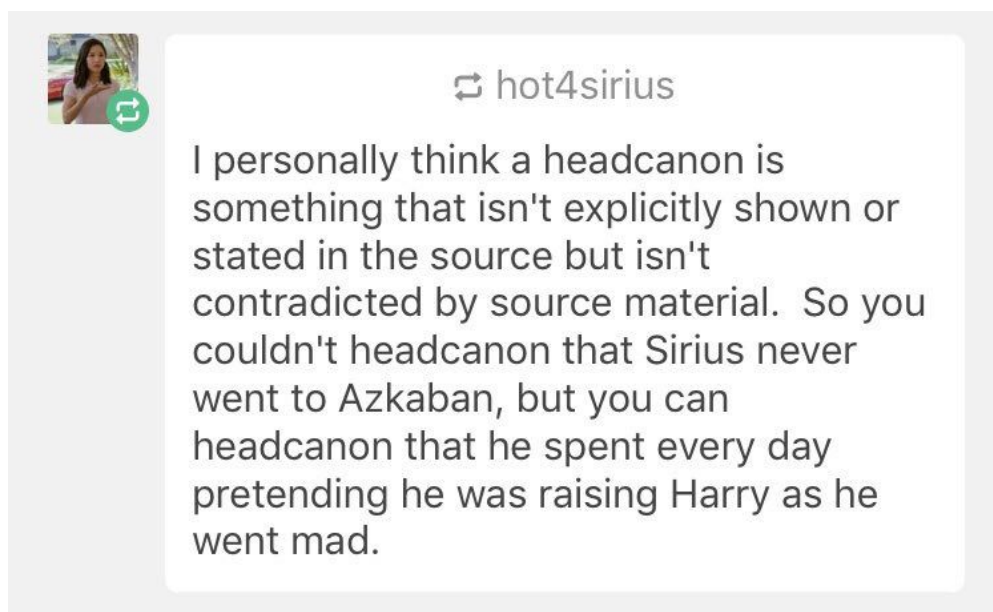
Na narrativa original criada por JK Rowling, Sirius Black era padrinho de Harry Potter e foi preso quando o menino tinha apenas 1 ano de idade, acusado de assassinar os pais dele. Black então passa 12 anos em Azkaban, uma cárcere para bruxos cujos guardas (Dementadores) se alimentam da felicidade e vontade de viver dos prisioneiros. Portanto, uma história na qual ele nunca foi preso contraria diretamente o que é apresentado pelo *canon*.

As respostas foram recebidas por três possíveis vias: fãs podiam reblogar a publicação e acrescentar suas opiniões no compartilhamento (21), comentar diretamente nas notas (32) ou enviar Mensagens Diretas (8) (as ferramentas são mencionadas em “Tumblr”, na parte 3.2 deste trabalho e ilustradas pelas Figuras 5 e 6). A menor resposta continha 5 palavras, e a maior 666, sendo a média 93 palavras por resposta. Todos os participantes responderam diretamente a pergunta feita, e muitos ofereceram exemplos e abordaram outras questões relacionadas, como as definições de *fanon*, *canon* e UA (Universo Alternativo).

Ao serem questionados se um *headcanon* poderia conter ideias que contradizem diretamente o que foi estabelecido no *canon*, 7 responderam que sim, 39 que não e 15 que depende. É seguro dizer, portanto, que a maioria da fandom enxerga *headcanons* como algo que, apesar de não ser abordado na história original, tampouco contradiz o que foi abordado. Esse ponto de vista está de acordo com o apresentado pelo “Fanfiction Terminology”, utilizado por Abrahamson (2013, p.60): “apesar de não ser oficialmente respaldado pelo *canon*, [o *headcanon*] tampouco tende a ser **refutado** pelo *canon*” (tradução livre⁹⁴)(grifo meu). Na Figura 13, encontra-se um exemplo desse ponto de vista:

⁹⁴ Original, em inglês: “The headcanon itself, while not officially supported by the canon, tends also not to be actually disproven or refuted by the canon”.

Figura 13 – Resposta de fã 1



Fonte: Tumblr

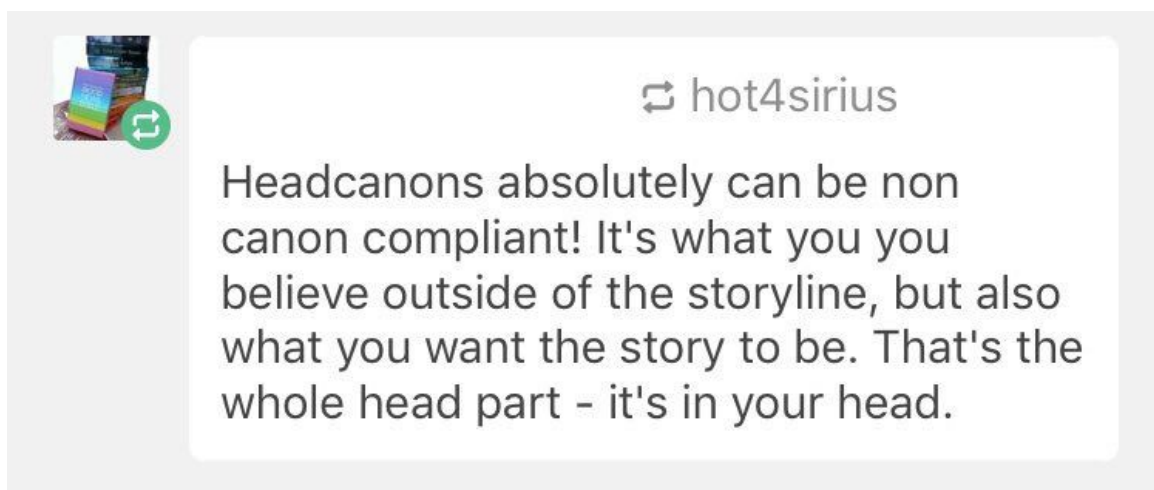
Tradução livre: Pessoalmente, eu acho que um headcanon é algo que não é mostrado ou dito explicitamente na fonte mas não é contradito pelo material da fonte. Então você não poderia ter um headcanon de que o Sirius nunca foi para Azkaban, mas você pode ter um headcanon de que ele passou todos seus dias lá fingindo que estava criando o Harry enquanto enlouquecia.

Essa fã afirmou que, de fato, uma narrativa na qual Sirius não vai a Azkaban é algo que não pode ser considerado um *headcanon*, pois contradiz diretamente o que foi estabelecido na história original. Ao exemplificar algo que ela enxergaria como um *headcanon*, sugere uma ideia que simultaneamente é baseada no *canon*, mas o extrapola. Sirius foi preso, e quando conseguiu escapar 12 anos depois sua sanidade havia sido, em muitos sentidos, corrompida pela exposição aos Dementadores – esses elementos são retirados do *canon*. Porém, o que ele fez ou pensou enquanto estava detido não foi completamente abordado na história original, e um fã poderia preencher essa lacuna com suas opiniões acerca do que pode ter

acontecido – desde que não apresente nenhum elemento que contradiga algum **outro** aspecto do *canon*.

Como um contraponto a essa visão, 7 fãs disseram que um *headcanon* pode ser **qualquer** coisa que você cria na sua cabeça sobre a história original, indiferentemente de contradizer ou não o que foi estabelecido nela. Polasek (2017) apresenta uma visão semelhante ao definir *headcanons* como mundos paralelos criados por fãs que exploram aquilo que poderia ter acontecido em uma determinada narrativa. Esse ponto de vista destaca o caráter imaginativo e criativo da produção de *headcanons* – uma extrapolação completa da narrativa original. Veja exemplos na Figura 14:

Figura 14 – Resposta de fã 2



Fonte: Tumblr

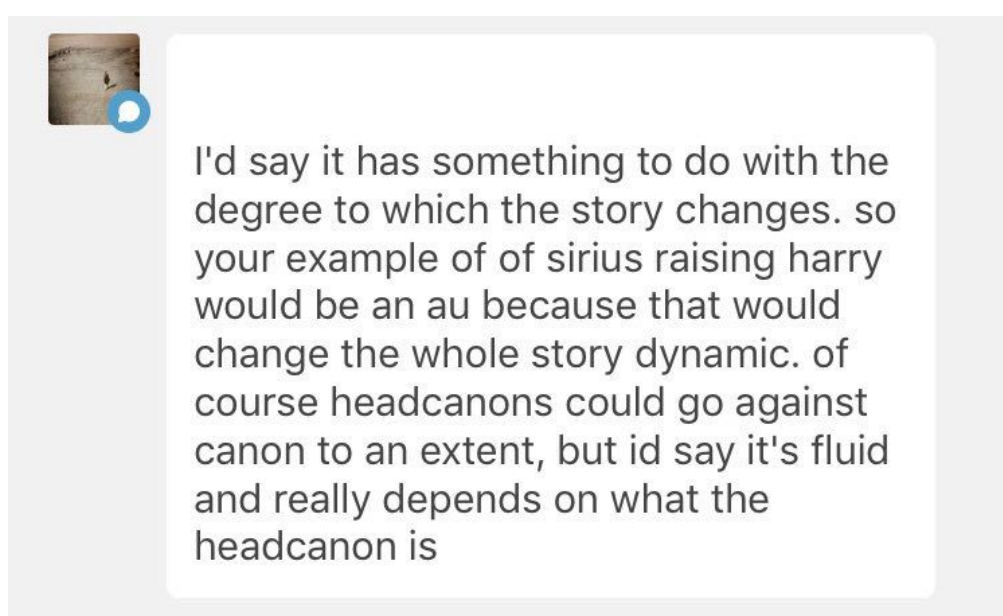
Tradução livre: Claro que *headcanons* não precisam ser compatíveis com o canon! São o que você acredita fora da linha da história, mas também o que você **quer** que a história seja. Essa é a questão da **cabeça** – está tudo na sua cabeça (grifo meu)

Esse fã destaca a ideia do *headcanon* como um processo pessoal e imaginativo, que acontece na mente de um fã, e portanto não deve ser passível a limitações ou imposições externas. Aponta a produção de *headcanon* como um

ambiente inclusivo no qual tudo é possível e as únicas regras que importam são as que a própria pessoa cria para si. Em outra resposta, um fã afirmou que um *headcanon* é válido desde que receba alguma aceitação por parte da comunidade de fãs, indiferentemente de contradizer ou não o *canon*. Dessa forma, ambos concordam que um *headcanon* pode sim ir contra o que é abordado no *canon*, mas um aponta um valor individual, e o outro um valor coletivo como o aspecto mais importante de sua definição.

Para outros fãs, a contradição não é uma questão absoluta: houveram 15 respostas que apresentaram visões mais controversas sobre o assunto. Para esses, um *headcanon* **até pode** ir contra o *canon* – mas só um pouco, ou apenas de algumas maneiras específicas. De igual modo, alguns autores procuraram apresentar uma perspectiva que inclui mais de uma possibilidade acerca da contradição do *canon*: enquanto Barton (2017) diz que *headcanons* **não necessariamente** contradizem o *canon*, Price (2017) diz que eles **não necessariamente** são respaldados por ele, e Alves (2016) afirma que o *headcanon* **independe** de sua “veracidade” (sua concordância com o *canon*). Veja a Figura 15:

Figura 15 – Resposta de fã 3



Fonte: Tumblr

Tradução livre: Eu diria que tem a ver com o **grau** no qual a história muda. Então seu exemplo do Sirius criando o Harry seria um UA [Universo Alternativo], porque isso mudaria **toda a dinâmica** da história. Claro que *headcanons* podem ir contra o *canon* **até um certo ponto**, mas eu diria que isso é fluido e realmente vai depender de qual é o *headcanon* (grifo meu).

Portanto, a possibilidade de contradição do *canon*, para esses fãs, é uma questão de “grau” ou “nível” de mudança: os *headcanons* podem contradizer o *canon*, mas não totalmente. Em suas respostas, os fãs que compartilham essa perspectiva falam que é permitido ao *headcanon* mudar “detalhes”, “apenas um pouco” ou “até um certo ponto”. Da mesma maneira, dizem que se “mudar demais” ou a mudança for “distante demais”, “absoluta” ou “drástica” na história, a ideia deixaria de ser um *headcanon* e passaria a ser um UA, ou Universo Alternativo. Esses termos, porém, refletem valores que são completamente subjetivos: quanto é demais? O que seria considerado apenas um pouco? Um deles tenta explicar:

Figura 16 – Resposta de fã 4



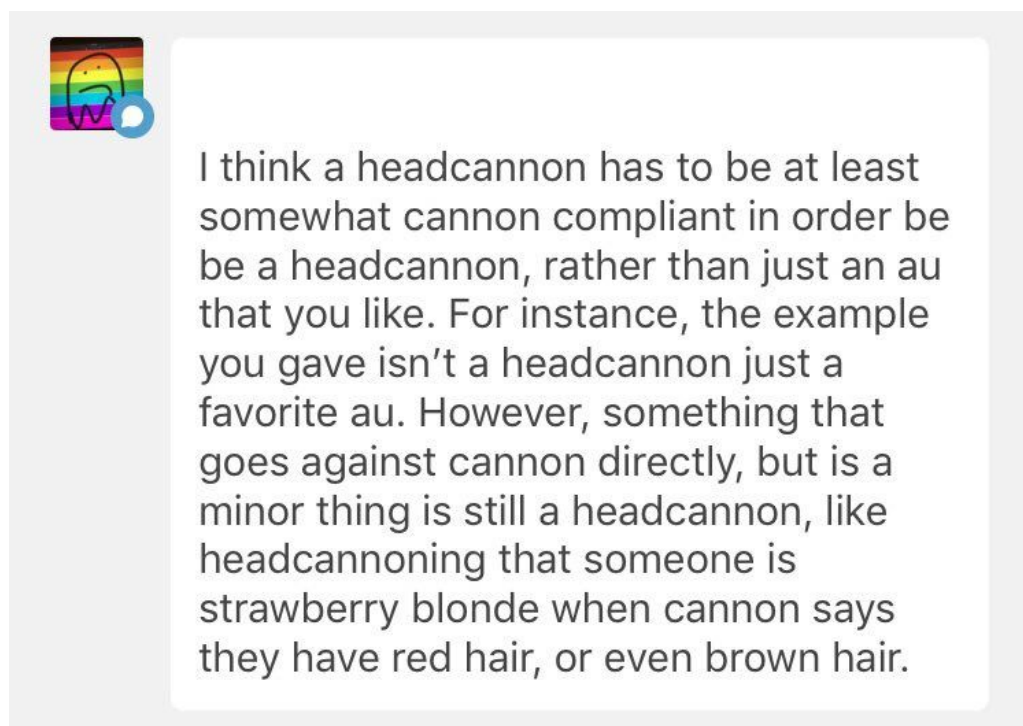
I feel like with headcanons you have to stick with the base plot like, like for hp, it would be: magical wizard orphan grows up with the threat of a terrorist dick bag who thinks they must die hanging over their head. They and their friends face various trials to stop or thwart dick bag and co. . Magical orphan reigns victorious in the end. Your headcanons can manipulate or alter details but as long as it sticks to the base storyline, it's not an AU. It's like choosing between routes when you're driving somewhere, you start and end in the same place either way. If you change the starting place or the goal though, you make an au.

Fonte: Tumblr

Tradução livre: Eu sinto que, em relação a *headcanons*, você tem de manter a **narrativa básica**, tipo, para Harry Potter, seria: bruxo órfão mágico cresce com a constante ameaça de um fdp terrorista que acha que ele deve morrer. Ele e seus amigos encaram vários desafios para impedir e derrotar o fdp e companhia. Órfão mágico é vitorioso no final. Seus *headcanons* podem manipular ou alterar **detalhes**, mas enquanto mantiverem a linha narrativa básica, não são um UA [Universo Alternativo]. É tipo escolher entre estradas quando você está dirigindo a algum lugar, você começa e termina no mesmo lugar de qualquer jeito. Se você mudar o local onde começa ou o objetivo final, porém, você fez um UA (grifo meu).

Esse fã concordou que o *headcanon* pode contradizer o *canon*, desde que não seja em nenhum aspecto drástico. Segundo ele, a **linha narrativa básica** deve ser mantida mas o resto pode ser modificado.

Figura 17 – Resposta de fã 5



Fonte: Tumblr

Tradução livre: Eu acho que um *headcanon* tem que ser **pelo menos um pouco** compatível com o *canon* para que seja um *headcanon*, ao invés de só um UA [Universo Alternativo] que você curte. Por exemplo, o exemplo que você deu não é um *headcanon*, só um UA de preferência. Porém, algo que contradiz o *canon* diretamente, mas é uma coisa **pequena**, continua sendo um *headcanon*, tipo ter um *headcanon* de que alguém é loiro avermelhado quando o canon diz que ele é ruivo, ou até moreno (grifo meu).

Na Figura 17, outra fã apresenta uma ideia semelhante, mas partindo de uma argumentação oposta. Ao invés de especificar o que deve ser mantido para que uma ideia siga se encaixando no termo *headcanon*, esse fã sugere um exemplo de algo que contradiz o *canon*, mas ainda assim seria um *headcanon*, pois aborda um aspecto considerado mínimo e sem importância para a narrativa.

O fã da Figura 17 cita a cor do cabelo de um personagem como exemplo de algo que ele considera **pequeno** na narrativa, pequeno suficiente para que não haja problema que um *headcanon* o contradiga. Outro fã utiliza o mesmo exemplo em

sua resposta – a cor do cabelo de um personagem –, porém apresenta a ideia oposta: ele diz que não se pode ter um *headcanon* da Gina Weasley loira, pois no livro fica bem claro que ela é ruiva. Portanto, apesar de todas as tentativas dos fãs de se definir o conceito de *headcanons*, ainda fica bem claro que eles se baseiam em conceitos muito pessoais e relativos para embasar suas ideias, dificultando-se ainda mais a tentativa de definir e compreender esse tipo de produto.

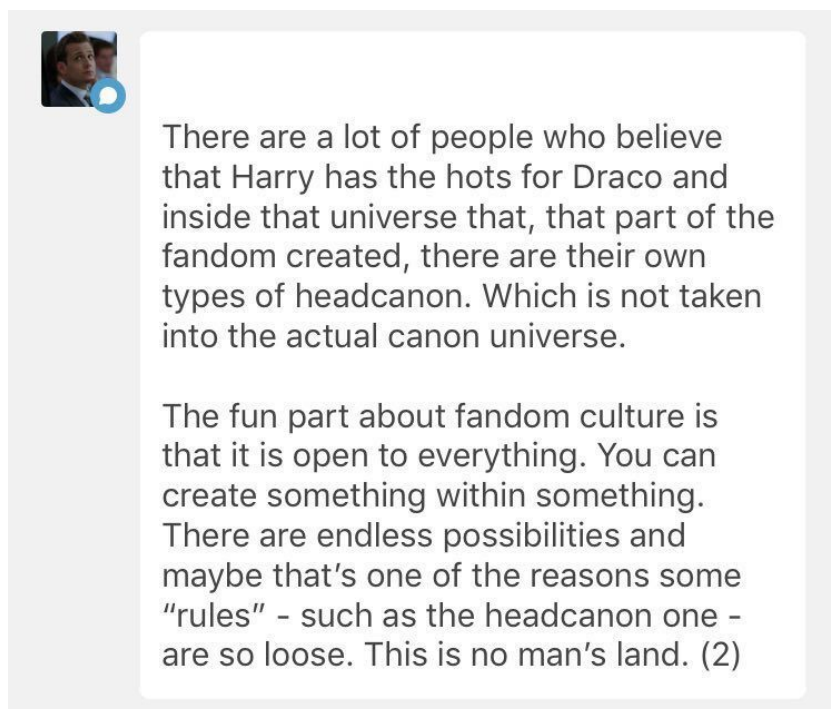
As respostas desses fãs constroem um tipo de espectro de contradição, no qual existiria um limite que, caso cruzado, faz com que uma ideia deixe de ser ou passe a ser um *headcanon*. Porém, cada um parece ter sua própria opinião sobre onde se encontra esse limite – alguns são mais lenientes, outros mais restritos (mas vale também lembrar que essas respostas seguem sendo a minoria quando comparadas com aqueles que responderam que um *headcanon* definitivamente não pode contradizer o *canon*).

Caso esse limite seja ultrapassado, os fãs apontaram que uma ideia abandona o território de *headcanon* e se torna um UA. Sendo considerados o outro lado do espectro da contradição, os UAs apresentaram as mesmas disparidades de conceito nas respostas dos fãs. Eles variam entre ideias ou histórias que mudam **qualquer** coisa oficialmente estabelecida no *canon* (para aqueles que afirmam que um *headcanon* **não** pode contradizer a narrativa original) a aquelas que fazem mudanças **grandes e drásticas**, que impactam os pontos **principais** da história original (para aqueles que cuja resposta se encaixou em um espectro de contradição). Novamente, é observado que as fronteiras da definição de um termo são subjetivas – termos como grandes, drásticas ou principais são relativos. Na revisão literária, foram encontrados alguns autores que citam o termo UA em seus trabalhos, porém em nenhum ele é relacionado com a ideia de *headcanon* (FORTUNA, 2015; GÓMEZ SOTO, 2017; ILIAS, 2018; LUNDQVIST, 2015; STAMBUK, 2015; STEIN, 2016; STUCKEY, 2015).

Para complexificar ainda mais os conceitos, três fãs ainda acrescentaram em suas respostas que um *headcanon* vai depender de **qual** referencial de *canon* está sendo utilizado em sua criação – por exemplo, um *headcanon* de Harry Potter utiliza

essa saga como base para seu desenvolvimento. Logo, seria possível criar um *headcanon* de um Universo Alternativo, desde que se estabelecesse que essa é a narrativa que está sendo utilizada como base-referencial do *headcanon* em questão.

Figura 18 – Resposta de fã 6



Fonte: Tumblr

Tradução livre: Há muitas pessoas que acreditam que o Harry sentia atração pelo Draco, e dentro do universo que essa parte da fandom criou há seus próprios tipos de *headcanon*, que não são considerados pelo *canon* de verdade.

A parte divertida da cultura de fãs é que ela é aberta a tudo. Você pode criar algo dentro de algo. Há possibilidades infinitas e talvez esse seja um dos motivos pelos quais algumas "regras" – como a dos headcanons – são tão informais. Essa é uma terra sem dono.

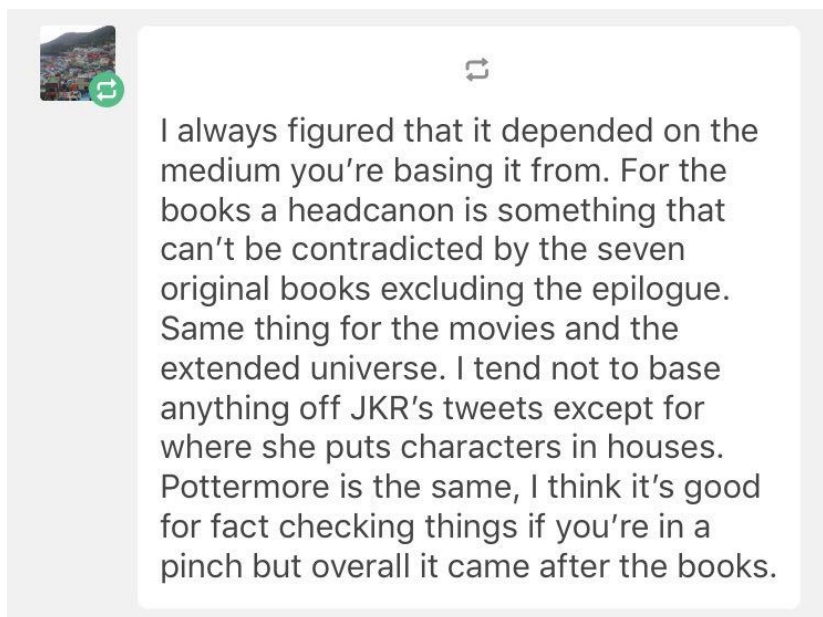
Na Figura 18, o fã reforça a ideia de que é possível que existam *headcanons* dentro da fandom de Harry Potter que utilizem outros referenciais que não sejam a narrativa original criada por JK Rowling. Desde que os fãs que estão criando e

compartilhando esses *headcanons* compreendam qual a base que está sendo utilizada para aquela criação, não há nenhum empecilho em sua existência. Porém, como diz o próprio fã e de acordo com o que tem sido observado neste trabalho, as “regras” que definem e determinam as práticas de fãs são informais, subjetivas e difíceis de compreender e delimitar.

Considerando a importância do referencial-base para a criação de um *headcanon*, um outro importante ponto levantado pelos fãs é: o que você considera como sendo o *canon* de Harry Potter? A princípio, o *canon* seria tudo aquilo criado e aprovado pela autora da história, JK Rowling. Porém, em suas criações ficcionais, nem todos os fãs consideram **todos** os produtos da franquia ou **todas** declarações de JK como *canon*, em um movimento similar ao dos fãs de Star Wars descrito por Carpenter anteriormente (2011).

Enquanto um dos fãs afirmou que “considero os livros e filmes como *canon* assim como as declarações que a JK faz nas entrevistas”, outro deixou claro que desconsidera todas as informações que a autora anunciou em suas redes sociais desde o fim da publicação dos livros originais. Como explica uma outra fã, “as pessoas podem debater sobre o que foi ou não declarado no *canon*, mas isso não muda a definição do que um *headcanon* é, apenas muda o que conta como um *headcanon* para você”.

Figura 19 – Resposta de fã 7



Fonte: Tumblr

Tradução livre: Sempre assumi que dependia do meio no qual você está se baseando. Para os livros, um headcanon é algo que não pode ser contradito pelos sete livros originais, excluindo o epílogo. O mesmo para os filmes e o universo estendido. Eu costumo não basear nada nos tuítes da JKR, tirando quando ela seleciona os personagens em casas. Pottermore é a mesma coisa, eu acho que é bom para checar informações se você está empacado, mas em um geral ele veio depois dos livros.

De acordo com as visões expressas pelos fãs, parece haver uma concordância na fandom de Harry Potter de que os sete livros originais da saga são a base do *canon* (com a exceção do epílogo, o capítulo final do sétimo livro), porém há discordantes níveis de aceitação dos demais produtos como o site Pottermore, os livros auxiliares e os filmes. A partir dos levantamentos, conclui-se que, para que haja uma concordância sobre o status de *headcanon* de uma ideia criada por um fã, deve-se primeiramente compartilhar uma visão do que é *canon*, ou uma compreensão de qual a história que o *headcanon* está utilizando como referencial.

6 Considerações finais

O que é necessário para que uma pessoa seja considerada fã de alguma coisa? Basta gostar, amar ou ser obcecado por algum sujeito, história ou produto? Uma pessoa apaixonada por Harry Potter, que tenha lido todos os livros dezenas de vezes e saiba decoradas todas as falas dos filmes, certamente seria considerada um fã da saga. Agora tente colocar esse fã para acompanhar um debate no Tumblr sobre *headcanons* de Harry Potter, e é bem provável que ele saia da experiência mais perdido do que entrou.

A área acadêmica de estudos de fãs revolve acerca, obviamente, dos fãs – quem são, o que fazem e por que o fazem. Ao mesmo tempo que abordam temas com os quais a maioria das pessoas podem se identificar (produtos culturais, paixões, vontade de fazer parte e de se ver representado em algo), se proliferam no que parecem mundos paralelos para muitos: as fandoms. Portanto, observa-se que não é **qualquer** tipo de fã que costuma ser analisado dentro dos estudos de fãs, e sim aqueles que engajam ativamente em comunidades, principalmente no meio virtual, ao ponto de compartilharem conhecimentos, práticas, vocabulários e costumes que não são facilmente compreendidos por quem não faz parte dessas fandoms.

Portanto, uma das principais dificuldades encontradas nos estudos de fãs em um geral é o fato de que, antes de se adentrar em um assunto extremamente específico de sua área empírica, os acadêmicos-fãs (termo de Henry Jenkins, 2009) deparam-se com a necessidade de definir, primeiramente, uma grande base de conceitos para contextualizar de onde está surgindo tudo isso sobre o que querem falar.

O mesmo acontece no presente trabalho: com o intuito de falar sobre *headcanons*, a autora teve que, primeiramente, conceituar pós-modernidade, cultura popular, consumo, produção, prosumidores, inteligência coletiva, excedente cognitivo, ciberespaço, comunidades virtuais, cibercultura – sempre com esforços de contextualizá-los de acordo com o que é observado e vivenciado por parte dos fãs. Antes de falar de algo que é produzido por fãs, é necessário compreender quem

são esses fãs, qual o objeto do fanatismo deles, como eles se relacionam com esse objeto, de que maneiras ele se relaciona com outros fãs, e assim em diante.

Essas são preocupações, porém, compartilhadas por todos os acadêmicos-fãs (e dificuldades semelhantes devem ser encontradas em outras áreas de estudo). Porém, ao optar-se por analisar um produto de fãs que praticamente não foi abordado dentro de sua própria área de estudos, encontrou-se ainda mais barreiras a serem ultrapassadas durante a análise. Após se vencerem esforços de contextualizar os fãs, deparou-se com a necessidade de novos esforços para definir e contextualizar um objeto cujas produções acadêmicas até o momento apresentaram apenas ideias fragmentadas e contraditórias.

É nesse contexto que foram feitas as análises de *headcanons* neste trabalho. Muitas contradições foram encontradas nas definições e visões acerca desse produto de fãs, e o intuito do atual trabalho nunca foi tentar saná-las, mas sim fazer uma revisão que trouxesse algum tipo de coesão para o objeto, a fim de servir como base para futuros trabalhos acerca dele. As definições mais comuns utilizadas no meio acadêmico para definir *headcanons* até o momento foram comparadas e problematizadas, dentre as quais mostrou-se que termos como **crença, informação, teoria e interpretação**, apesar de não estarem exatamente incorretos, tampouco remetiam tudo aquilo que os *headcanons* são. A partir da análise, concluiu-se que o melhor termo para se referir a *headcanons* é **ideia**.

Headcanons, portanto, são ideias criadas por fãs com base em outras narrativas já pré-existentes – chamadas pelos fãs como *canon*. Portanto, durante a análise, o *canon* também foi definido e problematizado, e foi descoberto que fãs divergem muito no que de fato levam em consideração ou não como *canon* ao se criarem produtos baseados nele. Em Harry Potter, por exemplo, alguns fãs consideram os livros auxiliares, filmes, o Pottermore e as declarações de JK Rowling como parte daquilo que compõe o *canon* da saga, enquanto outros desconsideram completamente esses produtos ao criar suas próprias narrativas.

Da mesma maneira, foram encontradas contradições em como os fãs acreditam que os *headcanons* devem se relacionar com o *canon*, principalmente na

questão que envolve poder contradizê-lo ou não. Apesar de distintos pontos de vista terem sido apresentados e problematizados na análise, concluiu-se que a maioria dos fãs acredita que o *headcanon* é algo que, apesar de abordar coisas que não foram explicitamente declaradas no *canon*, tampouco contradizem o que foi.

Um ponto de destaque na análise é o fato de que, até o momento, *headcanons* foram abordados em trabalhos acadêmicos principalmente relacionados a outros tipos de produtos de fãs, apesar de atestada a popularidade do *headcanon* como um produto textual curto, criado e compartilhado principalmente no Tumblr. Dentre as lacunas encontradas nas produções acadêmicas acerca desse objeto, essa seria a maior. Incentiva-se, portanto, futuros trabalhos acadêmicos que analisem esse tipo de postagem no Tumblr de maneira mais ampla e aprofundada. Nesta produção, foi possível apenas atestar sua existência, tentar contextualizá-los e utilizá-los para exemplificar a análise durante o trabalho.

Outro importante ponto destacado em relação a *headcanons* é seu caráter como uma produção pessoal, proveniente primeiramente do imaginário de um só indivíduo, porém que pode vir a ser compartilhado com outros fãs. Esses fãs normalmente demonstram sua aprovação ou críticas acerca da ideia apresentada, e podem passar a utilizá-las em suas visões acerca da narrativa também. Se uma quantidade considerável de fãs aprova e absorve um *headcanon*, ele passaria a fazer parte do *fanon*, ideias e conhecimentos compartilhados por uma fandom que se assemelham ao conceito de inteligência coletiva de Lévy (1997).

É incentivado também que hajam mais produções sobre fãs no Tumblr. Essa plataforma é uma das mais utilizadas por fandoms atualmente, porém as barreiras que suas ferramentas apresentam desmotiva os pesquisadores a desbravarem metodologias nesse ambiente. Esforços como os pequenos feitos neste trabalho para explicar como as ferramentas funcionam, porém, podem auxiliar outros autores a compreendê-los e utilizá-los em suas próprias pesquisas, portanto a insistência no uso dessa plataforma para pesquisas acadêmicas é de extrema importância. Produtos como os *headcanons*, por exemplo, cuja manifestação está praticamente

atrelada em exclusividade ao Tumblr, nunca poderão ser propriamente analisadas sem o uso dessa plataforma.

Por fim, diante de tantos esforços, análises e achados diferentes, propõe-se uma definição para o conceito *headcanon* que busca ser o mais coesa e o menos polêmica possível: *Headcanon* é um termo comumente utilizado para se referir a ideias elaboradas por fãs que tratam de aspectos, características e/ou acontecimentos de uma história que não foram previamente abordados nela. A maioria dos fãs utilizam a palavra como algo que não pode contradizer o que foi expressamente determinado na história original, mas esse não é um consenso na fandom e também varia de acordo com o que cada fã escolhe considerar como *canon*.

7 Referências

ABRAHAMSON, Megan. **JRR Tolkien, fanfiction, and "the freedom of the reader"**. Mythlore, a journal of JRR Tolkien, CS Lewis, Charles Williams, and mythopoeic literature, 2013. Disponível em: <<https://dc.swosu.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://scholar.google.com.br/&httpsredir=1&article=1086&context=mythlore>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

ALEXANDER, Julia. **Voldemort live-action fan film moves forward with Warner Bros. blessing**. Polygon: 2017. Disponível em: <<https://www.polygon.com/2017/5/31/15720164/voldemort-live-action-movie-harry-potter>>. Acesso em: 5 abr. 2018.

ALVES, Ludmilla. **Análise da comunidade discursiva leitora e escritora de fanfictions**. Anais do seminário de pesquisa, pós-graduação, ensino e extensão do campus de anápolis de CSEH, 2016. Disponível em: <<http://www.anais.ueg.br/index.php/sepe/article/view/7037>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

APPADURAI, Arjun. **A vida social das coisas: as mercadorias sob uma perspectiva cultural**. Niterói: Editora da Universidade Federal Fluminense, 2008.

Archive of our own. **Fandoms**. Disponível em: <<https://archiveofourown.org/media>>. Acesso em: 7 mai. 2018.

ARROW, V. **The Panem's companion: an unofficial guide to Suzanne Collin's Hunger Games, from Mellark bakery to mockingjays**. Benbella Books, 2012. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=6eyEAAAQBAJ&dq=%22headcanon%22&lr=&source=gbp_navlinks_s>. Acesso em: 24 abr. 2018.

ARTHUR, Kasandra. **We are having all kinds of fun: fluidity in Shoebox Project**, 2018. Disponível em: <<https://uwspace.uwaterloo.ca/handle/10012/12862>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

BANKS, Jaime. **Emotion, anthropomorphism, realism, control: validation of a merged metric for player-avatar interaction**. Computers in Human Behaviour, 2016. Disponível em: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563215300406>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

BARTON, Tina. **Young adult fiction, feminist pedagogy, and convergence culture: "fangirling" as a feminist act**. University of Ottawa, 2017. Disponível em: <<https://ruor.uottawa.ca/handle/10393/35672>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

BOURLAI, Elli; HERRING, Susan. **Multimodal communication on tumblr: "i have so many feels!"**. Websci '14: New York, 2014. Disponível em: <<https://dl.acm.org/citation.cfm?id=2615697>>. Acesso em: 13 abr. 2018.

BROWN, Chloe. **On being trans:** narrative, identity, performance and community, 2018. Disponível em: <<https://digitalcommons.wku.edu/theses/2303/>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

CARPENTER, Sarah. **Narratives of a fall:** "Star Wars" fan fiction writers interpret Anakin Skywalker's story, 2011. Disponível em: <<https://search.proquest.com/openview/caad8f2147682608e55f20375357e46f/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

CERISE-AMARANTE. **[MEME] Headcanon is love?** Cherries, feathers, and cedar wood: journal of randomness. Live Journal, 2007. Disponível em: <<https://cerise-amarante.livejournal.com/5710.html>>. Acesso em: 30 abr. 2018.

CHESHIRE, Tom. **Tumbling on success:** How Tumblr's David Karp built a £500 million empire. Wired: 2012. Disponível em: <<http://www.wired.co.uk/article/tumbling-on-success>>. Acesso em: 13 abr. 2018.

CLARK, Heather. **"My lesbian space rock show":** representations of intersectional identities in Steven Universe, 2017. Disponível em: <<https://digitalcommons.humboldt.edu/etd/39/>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

DEDOMINICIS, Kali. **Imagining virtual community:** online media fandom and the construction of virtual collectivity. Edimburgo: University of Edinburgh, 2015. Disponível em: <<https://www.era.lib.ed.ac.uk/handle/1842/23384>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

DESOUZA, Megan. **A case of the red pants mondays:** the connection between fandom, Tumblr and consumption. The university of Rhode Island: 2013. Disponível em: <http://digitalcommons.uri.edu/tmd_major_papers/3/>. Acesso em: 5 abr. 2018.

DIRECTOR, Elliot. **Something queer in his make-up:** genderbending, omegaverses, and fandom's discontents, 2017. Disponível em: <https://etd.ohiolink.edu/!etd.send_file?accession=bgsu1494803296589862&disposition=inline>. Acesso em: 24 abr. 2018.

DOWNING, Cory. **Transformation and bliss:** between personal realities of character and readership in frames and the Taming of the/a Shrew, 2014. Disponível em: <<https://scholarship.tricolib.brynmawr.edu/handle/10066/14283>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção.** São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

EHLIN, Lisa. **Tumblr and the future of the archive.** In: Communicating the archive: physical migration. Karl-Magnus Johansson, Göteborg: Landsarkivet i Göteborg, 2013. Disponível em:

<<http://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A862019&dswid=-9952>>.
Acesso em: 13 abr. 2018.

Fanlore. **Welcome to Fanlore**. Disponível em: <https://fanlore.org/wiki/Main_Page>.
Acesso em: 7 mai. 2018.

----- **Canon**. Disponível em: <<https://fanlore.org/wiki/Canon>>. Acesso em: 7 mai. 2018.

----- **Cosplay**. Disponível em: <<https://fanlore.org/wiki/Cosplay>>. Acesso em: 7 mai. 2018.

----- **Fanart**. Disponível em: <<https://fanlore.org/wiki/Fanart>>. Acesso em: 7 mai. 2018.

----- **Fandom**. Disponível em: <<https://fanlore.org/wiki/Fandom>>. Acesso em: 7 mai. 2018.

----- **Fanfiction**. Disponível em: <<https://fanlore.org/wiki/Fanfiction>>. Acesso em: 7 mai. 2018.

----- **Fan film**. Disponível em: <https://fanlore.org/wiki/Fan_Film>. Acesso em: 7 mai. 2018.

----- **Fanon**. Disponível em: <<https://fanlore.org/wiki/Fanon>>. Acesso em: 7 mai. 2018.

----- **Femslash**. Disponível em: <<https://fanlore.org/wiki/Femslash>>. Acesso em: 7 mai. 2018.

----- **Harry/Draco**. Disponível em: <<https://fanlore.org/wiki/Harry/Draco>>. Acesso em: 7 mai. 2018.

----- **Headcanon**. Disponível em: <<https://fanlore.org/wiki/Headcanon>>. Acesso em: 7 mai. 2018.

----- **Remus/Sirius**. Disponível em: <<https://fanlore.org/wiki/Remus/Sirius>>. Acesso em: 7 mai. 2018.

----- **Shipping**. Disponível em: <<https://fanlore.org/wiki/Ship>>. Acesso em: 7 mai. 2018.

----- **Slash**. Disponível em: <<https://fanlore.org/wiki/Slash>>. Acesso em: 7 mai. 2018.

----- **Role-playing game**. Disponível em: <https://fanlore.org/wiki/Role-Playing_Game>. Acesso em: 7 mai. 2018.

----- **The Shoebox Project.** Disponível em:
<https://fanlore.org/wiki/The_Shoebox_Project>. Acesso em: 7 mai. 2018.

FAZEKAS, Angela. **Queer and unusual space:** white supremacy in slash fanfiction, 2014. Disponível em: <<http://qspace.library.queensu.ca/handle/1974/12609>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

FIESLER, Casey. **Survey results:** fan platform use over time. Tumblr, 2018. Disponível em:
<<http://cfiesler.tumblr.com/post/171831912875/survey-results-fan-platform-use-over-time>>. Acesso em: 13 mai. 2018.

FISKE, John. **Understanding popular culture.** 2 ed. Nova York: Routledge, 1990.

FORTUNA, Mariana. **A cultura remix e a releitura de imagens nas séries televisivas:** o caso da comunidade SWEN, 2015. Disponível em:
<<https://repositorio.ipl.pt/handle/10400.21/5528>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

GÓMEZ SOTO, Agni. **Primer acercamiento al fanart y su lugar en el arte contemporáneo,** 2017. Disponível em:
<<http://vitela.javerianacali.edu.co/handle/11522/7951>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade.** 11 ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HILLMAN, Serena; PROCYK, Jason. NEUSTAEDTER, Carman. **‘alskjdf;lksfd’:** Tumblr and the Fandom User Experience. School of Interactive Arts and Technology: British Columbia, Canada, 2014.

HILLS, Matt. **Torchwood’s trans-transmedia:** media tie-ins and brand ‘fanagement’. Participations Journal of Audience & Reception Studies, 2012. Disponível em:
<<http://www.participations.org/Volume%209/Issue%202/23%20Hills.pdf>>. Acesso em: 20 abr. 2018.

HOEL, Camilla. **The final problem:** constructing coherence in the Holmesian Canon, 2017. Disponível em:
<<https://www.authorship.ugent.be/article/view/4836/4857>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

HOLLISTER, Jonathan. **In and out-of-character:** the digital literacy practices and emergent information worlds of active role-players in a new massively multiplayer online role-playing game. The Florida State University, 2016. Disponível em:
<<https://search.proquest.com/openview/bd730f8dc7844d6790d7fab65a59872d/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

HUBER, Brianna. **Slash and stigma**: the impact of media representation on public perception of slash, 2015. Disponível em: <<https://goo.gl/GbXKcz>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

HUTABARAT-NELSON, Tiffany. **Fantastical body narratives**: cosplay, performance, and gender diversity, 2017. Disponível em: <<https://ir.library.louisville.edu/etd/2669/>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

ILIAS, Ninna. **Reimagining Sherlock Holmes**: a study in gender performativity, 2018. Disponível em: <<http://theses.ubn.ru.nl/handle/123456789/5549>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009.

----- **The prosumption presumption**. Confessions of an aca-fan: 2014. Disponível em: <<http://henryjenkins.org/blog/2014/01/the-prosumption-presumption.html>>. Acesso em: 5 mai. 2018.

----- **Where fandom studies came from**: an interview with Kristina Busse and Karen Hellekson (part one). Disponível em: <<http://henryjenkins.org/blog/2014/11/where-fandom-studies-came-from-an-interview-with-kristina-busse-and-karen-hellekson-part-one.html>>. Acesso em: 7 mai. 2018.

----- **The politics of racebending**. In: The routledge companion to media fandom. Nova York: Routledge, 2018.

KLASTRUP, Lisbeth; TOSCA, Susana. **Transmedial worlds – rethinking cyberworld design**. IT University of Copenhagen: 2004.

LAMB, Alexandra. **Policing the bromance**: platonic male relationships in cop shows, 2013. Disponível em: <https://wescholar.wesleyan.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1983&context=etd_hon_theses>. Acesso em: 24 abr. 2018.

LEMOS, André. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. 6 ed. Porto Alegre: Sulina, 2013.

LÉVY, Pierre. **Collective intelligence**: mankind's emerging world in cyberspace. Massachusetts: Perseus books, 1997.

----- **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LIMA, Leandro. **O potencial político dos videogames para o debate sobre gênero e sexualidade**. Fronteiras - estudos midiáticos, 2016. Disponível em: <<http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2017.191.12>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

LOPES, Gustavo; PERUYERA, Matias. **A plataforma Tumblr como uma nova ferramenta para o gatewatcher**. IV Simpósio Nacional ABCiber: 2010.

LUNDQVIST, Kee. **Stories of significance: the process and practices of sense-making in the Sherlock fan community**, 2015. Disponível em: <<http://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A821716&dswid=-6085>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

MAIER, Kodi. **Camping outside the Magic Kingdom's gates: the power of femslash in the Disney fandom**. Networking knowledge, 2017. Disponível em: <<http://ojs.meccsa.org.uk/index.php/netknow/article/view/514>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

MALONE, Thomas. **What is collective intelligence and what will we do about it?** In: TOVEY, Mark. Collective intelligence: creating a prosperous world at peace. Earth Intelligence Network: Oakton, Virginia, 2008.

MARBURGER, Anna. **Queer content in science fiction allegory and analogue: is it in disguise?** 2015. Disponível em: <http://scholarship.claremont.edu/scripps_theses/609/>. Acesso em: 24 abr. 2018.

MARTINO, Luiz. **Dois Estágios da Comunicação versus Efeitos Limitados: uma releitura**. Belo Horizonte: XVIII Encontro da Compós, 2009. Disponível em: <http://compos.com.puc-rio.br/media/gt7_luiz_claudio_martino.pdf>. Acesso em: 5 mai. 2018.

MAUSS, Marcel. **Ensaio sobre a dádiva: forma e razão da troca nas sociedades arcaicas**. In: Sociologia e antropologia. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

MCCAIN, Katharine. **Canon vs 'fanon': genre devices in contemporary fanfiction**. Washington D.C, 2015. Disponível em: <<https://search.proquest.com/openview/38fa5a28cc18376c05a36738a64b2871/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

MCFADDEN, Monica. **In which ships are not boats**. In: The spinning of yarns, 2016. Disponível em: <<https://writlagedu.wordpress.com/tag/research/>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

MCGRATH, James. **Theology and science fiction**. Wipf and Stock Publishers, 2016. Disponível em: <<https://goo.gl/92dkoW>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

MCLUHAN, Marshall. **Galáxia de Guttenberg: a formação do homem tipográfico**. 2 ed. São Paulo, SP: Companhia Editora Nacional, 1997.

MEHRA, Suhasini. **The sorcerer's canon**. In: The High, edição 62, 2016. Disponível em: <https://www.isl.ch/uploaded/beyond_academics/documents/thehigh_issue62.pdf>. Acesso em: 24 abr. 2018.

Moonbeam's predilections. **Fanfiction Terminology**. Disponível: <<http://www.angelfire.com/falcon/moonbeam/terms.html>>. Acesso: 7 mai. 2018.

----- **Headcanon**. Fanfiction Terminology. Disponível em: <<http://www.angelfire.com/falcon/moonbeam/terms.html#H>>. Acesso em: 30 abr. 2018.

MOUNTFORD, JB. **Creating masculinities online**: bronies and the red pill, 2015.

PELURSON, Gaspard. **Mustaches, blood magic and interspecies sex**: navigating the non-heterosexuality of Dorian Pavus. Game Studies, 2018. Disponível em: <http://gamestudies.org/1801/articles/gaspard_pelurson>. Acesso em: 24 abr. 2018.

PETERSEN, Line. **Sherlock fans talk**: mediatized talk on tumblr. Northern lights, film & media studies yearbook, 2014. Disponível em: <<http://www.ingentaconnect.com/content/intellect/nl/2014/00000012/00000001/art00006>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

POLASEK, Ashley. **Traditional transformations and transmedial affirmations**: blurring the boundaries of Sherlockian fan practices. Transformative Works & Cultures, 2017. Disponível em: <<http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/911/778>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

Pottermore. **Página inicial**. Disponível em: <<https://www.pottermore.com/>>. Acesso em: 30 abr. 2018.

Pottermore. **500 million Harry Potter books have now been sold worldwide**. Disponível em: <<https://www.pottermore.com/news/500-million-harry-potter-books-have-now-been-sold-worldwide>>. Acesso em: 30 abr. 2018.

PRICE, Ludovica. **Serious leisure in the digital world**: exploring the information behaviour of fan communities, 2017. Disponível em: <<https://hcommons.org/deposits/item/hc:16513/>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

REIF, Sarah. **A work in progress**: auto-ethnography, subversive discourse, and fandom. WWU Honors Program Senior Projects, 2014. Disponível em: <https://cedar.wvu.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://scholar.google.com.br/&httpsredir=1&article=1022&context=wwu_honors>. Acesso em: 24 abr. 2018.

RHEINGOLD, Howard. **A comunidade virtual**. 1 ed. Lisboa, Portugal: Gradiva, 1996.

RITZER, George; JURGENSON, Nathan. **Production, consumption, prosumption**. Sage journals: 2010. Disponível em: <<http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1469540509354673>>. Acesso em: 5 mai. 2018.

ROBERTSON, Adrien. **Gaming with ghosts: hauntology, metanarrative, and gamespace in video games**, 2013. Disponível em: <<https://goo.gl/orc64P>>. Acesso em: 24 abr. 2018

ROSSETTI, Elena. **Reading and writing fan fiction in English as a foreign language: a survey study**, 2014. Disponível em: <<http://dspace.unive.it/handle/10579/4382>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

ROWLING, JK. **Harry Potter e a Pedra Filosofal**. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

SABBAGA, Julia. **Star wars ultrapassa Harry Potter como franquia mais bem sucedida nas bilheterias**. Omelete: 2018. Disponível em: <<https://omelete.com.br/filmes/noticia/star-wars-ultrapassa-harry-potter-como-franquia-mais-bem-sucedida-nas-bilheterias/>>. Acesso em: 7 mai. 2018.

SAHLINS, Marshall. **O pensamento burguês**. In: Cultura e razão prática. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

SALDRE, Maarja; TOROP, Peeter. **Transmedia space**. In: IBRUS, Indrek. SCOLARI, Carlos. Crossmedia innovations: texts, markets, institutions. Peter Lang GmbH: 2012.

SHCHERBININA, Mariya. **Attack on fandom: how attack on titan fans use Tumblr**, 2015. Disponível em: <<https://goo.gl/GP72RE>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

SHIRKY, Clay. **A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

SHORT, Jennifer. **Let me tell you about Homestuck: the online production of place**, 2014. Disponível em: <<http://stars.library.ucf.edu/etd/4806/>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

STAMBUK, Ida. **Filling in the blanks: fanfiction and the cultural canon**, 2015. Disponível em: <<http://darhiv.ffzg.unizg.hr/id/eprint/7024/>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

STEIN, Louisa. **Fandom and the transtext**. In: KURTZ, Benjamin; BOURDAA, Mélanie. The rise of transtexts: challenges and opportunities. Nova York: Routledge, 2016.

STUCKEY, Kristin. **Delineating boundaries: a comparison of fandom and religious practices**, 2015. Disponível em: <<https://susolar.southwestern.edu/bitstream/handle/11214/115/capstone%20final%20spring%20edition.docx;sequence=1>>. Acesso em: 24 abr. 2018

SUDDETH, Shannon. **(Dis)enchanted: (re)constructing love and creating community in the Once Upon a Time queer fandom**, 2017. Disponível em: <<http://scholarcommons.usf.edu/etd/6957/>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

Tumblr. **About**. Disponível em: <<https://www.tumblr.com/about>>. Acesso em: 7 mai. 2018.

TURTON, Stephen. **Trufax about discussion group netspeak**: an historical analysis of semantic change in the English slang of newsgroups and web forums, 2014. Disponível em: <<http://wiredspace.wits.ac.za/handle/10539/18571>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

Urban Dictionary. **Headcanon**. Disponível em: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Headcanon>. Acesso em: 7 mai. 2018.

VÄLIMÄKI, Joonas. **Peripheral attraction**: the formation of adult fandoms around american animation for children and adolescents, 2018. Disponível em: <<http://www.utupub.fi/handle/10024/144480>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

WEST, Jordan. **None of this is new**: an oral history of fanfiction. The Mary Sue: 2014. Disponível em: <<https://www.themarysue.com/none-of-this-is-new-an-oral-history-of-fanfiction/>>. Acesso em 7 mai. 2018.

WILSON, Kade. **"Conceal, don't feel"**: a queer reading of Disney's Frozen. Writ Large, v4. 2015. Disponível em: <<https://www.du.edu/writing/writ-large/vol4/wilson-conceal-dont-feel.html>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

WLODARCZYK, Agata; TYMINSKA, Marta. **Cultural differences**: polish fandom of Welcome to Night Vale, 2015

YOURD, Melody. **Education, community, narrative voices**: the internet as a queer storytelling platform, 2014. Disponível em: <https://soundideas.pugetsound.edu/genderstudies_studentresearch/2/>. Acesso em: 24 abr. 2018.

ZEKANY, Eva. **"A horrible interspecies awkwardness thing**: (non)human desire in the Mass Effect universe". Bulletin of science, technology & society, 2015. Disponível em: <<http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0270467615624565>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

8 Glossário

Canon: No contexto de fandoms, o *canon* é a fonte, ou as fontes, consideradas autorais pela comunidade de fãs (em inglês, segundo o Fanlore: Canon (in the context of fandom) is a source, or sources, considered authoritative by the fannish community).

Cosplay: Cosplay é o diminutivo de “costume play”, ou “brincar de se fantasiar”. Pessoas que fazem cosplay buscam reproduzir um personagem, e a fantasia pode ser feita por ele mesmo ou adquirida por meio de terceiros (em inglês, segundo o Fanlore: Cosplay is short for "costumed play". Cosplayers try to create a character or evoke a world, either alone or in groups. The costume itself can be either made by the cosplayer or obtained from another source).

Headcanon: É um termo comumente utilizado para se referir a ideias elaboradas por fãs que tratam de aspectos, características e/ou acontecimentos de uma história que não foram previamente abordados nela. A maioria dos fãs utilizam a palavra como algo que não pode contradizer o que foi expressamente determinado na história original, mas esse não é um consenso na fandom e também varia de acordo com o que cada fã escolhe considerar como *canon* (ROSA, 2018).

Fanart: É a arte amadora criada por fãs acerca de uma série de TV, filme, livro ou qualquer outra mídia que não é de autoria original do próprio artista (em inglês, segundo o Fanlore: The word "fanart" means any amateur art for a specific TV show, movie, book, or other media event not owned or created by the artist).

Fandom: Coletivo de fãs, sinônimo de comunidade de fãs, na qual os integrantes podem interagir tanto cara-a-cara quanto online (em inglês, segundo o Fanlore: A fandom is a community of fans (...). The interaction may be face-to-face at gatherings such as conventions, or written communication, either off- or on-line).

Fanfiction: É um produto de ficção escrito por fãs para outros fãs, utilizando como base um texto ou pessoa famosa (em inglês, segundo o Fanlore: Fanfiction is a work of fiction written by fans for other fans, taking a source text or a famous person as a point of departure).

Fanmovies: Também chamados de Fan Films, são filmes feitos por fãs que se passam no universo de uma fandom mas com filmagens feitas pelos próprios fãs (Em inglês, segundo o Fanlore: Fan Films are films made by fans set in a fandom's universe but with fan-made footage, rather than remixes of existing footage as in vidding).

Fanon: O conjunto de elementos que são aceitos por uma quantidade considerável de fãs, mas não é elaborada diretamente na história original (em inglês, segundo o Fanlore: Fanon is any element that is widely accepted among fans, but has little or no basis in canon).

Femslash: É derivado de “slash feminino”, e se refere a um gênero de produto de fãs no qual personagens femininas se envolvem em um relacionamento romântico ou sexual (em inglês, segundo o Fanlore: Femslash is derived from 'female slash', and refers to a genre of fan fiction featuring female characters involved in a romantic or sexual relationship)

Role-play: Um jogo de role-play (mais conhecido como RPG) é um jogo no qual os jogadores assumem o papel do personagem (em inglês, segundo o Fanlore: A role-playing game or RPG is a game in which the players take on the role of a character)

Shipping: O ato de apoiar ou desejar por um relacionamento romântico específico (em inglês, segundo o Fanlore: Shipping in fandom is the act of supporting or wishing for a particular romantic relationship).

Slash: Um tipo de produto de fãs no qual dois (ou mais) personagens do mesmo sexo ou gênero são colocados em uma situação romântica ou sexual uns com os outros (em inglês, segundo o Fanlore: Slash is a type of fanwork in which two (or more) characters of the same sex or gender are placed in a sexual or romantic situation with each other).

9 Anexos

ANEXO A - Respostas dos fãs à pergunta aberta feita no Tumblr

1	Reblog	In my opinion, it can't contradict with canon. A headcanon is something that is canon in your head. So you can headcanon that Percy and Oliver dated in Hogwarts and got married after Audrey and Percy got divorced, but to headcanon that Percy and Oliver got married straight out of school directly contradicts canon and is therefore an AU, not a headcanon.
2	Comentário nas notas	For me a headcanon have always to be canon compliant, otherwise it's a au or something else
3	Comentário nas notas	I feel like it can't go directly against canon bc like a headcanon is something that /could/ have happened, there's nothing to say it didn't, there's just nothing to say it did
4	Reblog	I generally think of headcanons as somewhat canon compliant. They wouldn't completely change the story if they were canon, though some writers will take small headcanons and write them into whole AUs. And headcanons are usually about characters instead of setting. For example: "I hc that Arthur and Molly helped the Potters with Lily's pregnancy" is something I would consider a hc because it doesn't change any huge plot points. However, "Harry went to the Weasleys instead of the Dursleys because Arthur and Molly helped the Potters with Lily's pregnancy" is something I would consider an AU.
5	Reblog	I agree with @ ⁹⁵ . Headcanons, for me at least, are situations that have never been described in the books, like holes in the story that you can do whatever you want with it. So if there's a canon fact and you change it, it's no longer a headcanon, but an AU. Other than that, for example, everything fan-written about the Marauders' era, pretty much, it's headcanon because there is no actual content of it.
6	Comentário nas notas	Has to be headcannon compliant
7	Reblog	Headcanon for me is more about filling the void in canonverse and not changing canon. It can be little things, like "character x prefers pepsi to coke" or it can be big to explain some inconsistencies in a

⁹⁵ Marcações foram removidas para preservar a privacidade dos usuários.

		story or something
8	Reblog	I personally think a headcanon is something that isn't explicitly shown or stated in the source but isn't contradicted by source material. So you couldn't headcanon that Sirius never went to Azkaban, but you can headcanon that he spent every day pretending he was raising Harry as he went mad.
9	Reblog	Headcanons absolutely can be non canon compliant! It's what you you believe outside of the storyline, but also what you want the story to be. That's the whole head part - it's in your head.
10	Reblog	A headcanon to me is something that is something that isn't mentioned in the text but doesn't explicitly contradict the text. So the example provided is an AU not a headcannon.
11	Comentário nas notas	I think a headcanon should be canon compliment to the main body of the source as an additional bit of info you think makes sense with all the info you were given. So for me that Sirius example wouldn't be a headcanon just an AU you like. I do however use headcanon breaking epilogue or pre-Hogwarts era canon (or the equivalent for other media) as this is mostly a blank hole anyway so I think you can fill it in with whatever you like, e.g. Draco becomes a healer
12	Reblog	I always figured that it depended on the medium you're basing it from. For the books a headcanon is something that can't be contradicted by the seven original books excluding the epilogue. Same thing for the movies and the extended universe. I tend not to base anything off JKR's tweets except for where she puts characters in houses. Pottermore is the same, I think it's good for fact checking things if you're in a pinch but overall it came after the books.
13	Comentário nas notas	I personally think that a headcanon has to be at least 1% related to the canon version otherwise it will be just an Au, like you said "Sirius never went to Azkaban and raised Harry" is an alterne universelle, because a lot of the main events will change, but a headcanon just changes a slight bit of the main course of the events I'd/or gives a detail that wasn't talked about in the books exemple I headcanon that Hermione is poc
14	Comentário nas notas	i think usually I headcanon things that could be read into the narrative as it is? so i wouldn't say that sirius never went to azkaban and instead this happened, but i would say that lupin mourned all three of his friends even if it's never explicitly stated that so is the case. headcanon for me is when you have an idea about smth that works so well with the canon that it might as well /could/ be canon. harry is bisexual is a headcanon, but harry only had one arm is not

15	Reblog	<p>I feel like a headcanon and an AU are two separate things. An AU is an entire scene or world for character(s) is completely different. An alternate universe. Whereas a headcanon is more a personality trait or a small tid bit that might deviate from canon or not. e.g Draco being sorted into gryffindor is an AU because it alters the entire hp plot and is not canon but Draco asking for help from his mother to fix the wardrobe is a headcanon - it's plausible it could be canon but it's also such a small detail that it would not effect canon at all if it were true.</p> <p>A headcanon is a more personal educated opinion on a character and their personality/actions. An AU is a personal opinion of a character taken out of their "normal" setting and therefore could not be canon.</p> <p>So in that respect, I'd say 'yes' it has to loosely be canon compliant. Or as least not so dramatic that it's not believable.</p>
16	Comentário nas notas	<p>I'd say it has something to do with the degree to which the story changes. so your example of of sirius raising harry would be an au because that would change the whole story dynamic. of course headcanons could go against canon to an extent, but id say it's fluid and really depends on what the headcanon is</p>
17	Comentário nas notas	<p>I would usually take 'headcanon' to mean an idea that is at least canon-plausible, but it sometimes edges into AU territory. This is particularly the case when it comes to aspects like character interpretation, where there is a less definitive AU boundary. Shipping is one area where AUs (of varying degrees of plausibility) are treated more like headcanons.</p> <p>Interesting question.</p>
18	Comentário nas notas	<p>I'd say geadcanons are things that can happen within the already existing framework of the canon. Like a "fill the gap" sort of thing, whereas AUs are things that would change things in the canon framework. The difficult thing would then be befores/after of the existing story, but I suppose they could fit into headcanon as long as they don't affect the main plot..?</p>
19	Reblog	<p>Okay so I would say headcanon doesn't have to be canon compliant but it shouldn't be a complete AU either like the example you gave about Sirius not going to Azkaban.</p>
20	Comentário nas notas	<p>For me, headcanon is something where it is possible to happen in canon, like reading a character as trans, or a different ethnicity, or that certain characters have an interlinked backstory, and sometimes it can drift into AU territory, although I wouldn't class 'Harry being raised by Wolfstar' as a headcanon because it is too far from canon</p>
21	Reblog	<p>I don't think headcanons have to be completely canon compliant,</p>

		but they should be able to exist within the canon universe without changing too much?
22	Comentário nas notas	I take the word headcanon to mean that the idea is something that can fit into the holes of canon or that it is used to develop something that has evidence in canon, but is never fully explored. For example, a reader could have a headcanon that Neville became a Herbology professor, as he had a strong interest in the class, and his future after Hogwarts is never explicitly stated.
23	Reblog	I feel like with headcanons you have to stick with the base plot like, like for hp, it would be: magical wizard orphan grows up with the threat of a terrorist dick bag who thinks they must die hanging over their head. They and their friends face various trials to stop or thwart dick bag and co. . Magical orphan reigns victorious in the end. Your headcanons can manipulate or alter details but as long as it sticks to the base storyline, it's not an AU. It's like choosing between routes when you're driving somewhere, you start and end in the same place either way. If you change the starting place or the goal though, you make an au.
24	Comentário nas notas	I feel like headcanon has to be something that could plausibly happen within the canon's original narrative. Something like Sirius never going to Azkaban and raising Harry would be an AU, not a headcanon. Totally valid premise for a fan work, and one that many people might prefer over the canon and can be taken in a lot of great directions, BUT the fact remains that it is not in any way possible for this to be canon. Headcanons are meant to supplement the canon with extra information about the characters or world, not to contradict or rewrite the canon; that's the purpose of an AU. ^-^ People might have differing opinions about what headcanons they believe, but I think the point is that any of them COULD PLAUSIBLY work within the canon.
25	Comentário nas notas	Mmmh... non, head canon is something that does not contradict the canon in anyway. I would describe it as... "the extended universe that you created in your head" : it's facts that only you, and people with whom you shared this headcanon, believe.
26	Comentário nas notas	My two cents on this: A headcanon is what you think could be canon but is not established (yet). It's what you think that could be. It's a theory. You couldn't have a theory (headcanon) that are contradicted by facts (canon). e.g. "Dogs have two legs" isn't a theory because it's obviously not true. It could be an AU, though, even though a weird and possibly creepy one. Of course, you can argue about what is canon but that's not the point here.

		<p>Also, it can be something you know is not canon for the author and won't be but doesn't contradict canon. It's possible in-universe even though you know the author wouldn't do this (out-verse).</p> <p>Example: Often e.g. LGBT+ headcanons are like this. People rarely write LGBT+ characters, so out-verse it's not likely that a character is LGBT+ in the authors' view, simply because the author didn't even think of it. But in-verse it is very much possible. (Again, "canon" is arguable.)</p> <p>With those kinds of headcanons, it's also pretty hard to completely canonically establish that they're against canon.</p> <p>Again, that's my opinion on this since there's (as far as I know) not a dictionary entry for "headcanon".</p>
27	Comentário nas notas	<p>In my opinion a headcanon can be against a canon or agree and be a part of a canon, it depends on the other fans to accept it as a canon or not. Is your opinion on how the history could be different or could have more in it.</p>
28	Comentário nas notas	<p>I would argue that a 'headcanon' would be something akin to a theory. It wouldn't necessarily have to be proved by canon but it can't contradict it either. If it contradicts canon, I would argue that it's more similar to an AU.</p>
29	Mensagem Direta	<p>Hey, I saw your headcanon post. I define a headcanon as something that is not explicitly described in the original stories, but doesn't necessarily oppose them, for example, I would say Sirius not going to Azkaban is au but Sirius spending every day at the Potters' to play with Harry before that fateful Halloween is a headcanon. I hope this helps, and feel free to ask any more questions about my answer or related things</p>
30	Mensagem Direta	<p>for me, personally, the headcanon cannot go against the entirety of canon. As in, I cannot headcanon Harry to have had the most wonderful time at the Dursleys (which goes against the entirety of canon, and is thus, for me, to be considered an AU). However, I can definitely get behind the headcanon that the Dursleys were horrid cause of the fact that Harry was a horcrux. The important distinction in the two scenarios for me is that the first one goes against established canon elements, while the second one fills gaps between established canon elements by finding a relationship (1. Harry was a horcrux, 2. Horcruxes affect people negatively, e.g. Ron, 3. The Dursleys were horrible; this is also my personal definition of canon). That being said, an AU can be filled with multiple headcanons in a piece of fan content (let's just go with fanfic cause it's the easiest) - AU where the Dursleys were the nicest people ever (against canon) and Dudley was still a bully (canon), but he was also very good at making pancakes (headcanon). However, simply having headcanons in a fic doesn't</p>

		mean it should be considered an AU. Example of this being: fic where Harry talks to Sirius about his Azkaban tattoos and Sirius showing him his favourite (headcanon here) - a wolf/deer/dog to represent his loyalty to the Marauders Trio (cause in this house we do not stan peter pettigrew ever.)
31	Mensagem Direta	<p>Ok so for the head canon thing:</p> <p>To me headcanon is A)the little things that might as well happened but were never mentioned in the story and/or would have no impact on it (example: remus having a stamp collection or vernon being tall and skinny)</p> <p>B)Things that are canon in your own comprehension of the story. These things don't have to be canon compliant but they don't have an impact on the main progression of the story, so they wouldn't change what happened just how it happened (Example: let's say... ldk...Regulus survives the inferi and goes into hiding because voldemort is trying to kill him but he still can't destroy the horcrux so when harry finds out about it he finds kreacher who insted of giving him the locket takes him to regulus. That way we have Regulus fighting in the battle of hogwarts but the progression of the story stays the same ((ldk it's the first thing that comes to my mind)))</p> <p>As for the Azkaban thing, that for me depends on the context because if Sirius raised Harry and they lived happily ever after -that's an AU, but if Sirius raised Harry and everything still happened just Harry was a little happier that that's a headcanon. Hope it helps and sorry if it doesn't make any sense I'm bad at explaining stuff and english is not my first language.</p>
32	Mensagem Direta	<p>So first of all I am thinking about the Harry Potter universe when talking about this (because I'm kinda obsessed lol). And I consider the books and movies to be canon as well as the statements that JK makes during interviews etc. So, my personal definition of headcanon always was an idea that was not confirmed by JK but is widely spread and belived through the fandom, such as `Sirius Black wore leather Jackets` which was never confirmed but yet everyones belives it. Adding to that, I do not belive that an au can be headcanon. For me, the au of James and Lily living and raising Harry would not be considered a headcanon but an au. A headcanon for me is a thought/ action/ idea that could happen or have happened without changing the development of the story. An action that just was not described in the book or movie. Examples for my headcanons would be: Dean and Seamus being a couple, Remus loves tea and drinks way too much of it, Charlie Wealsy is an asexual, Harry was an accident (Lily and James did not plan on having a baby so early, especially not during the war). None of these statements can be proven right or wrong since they would not</p>

		change anything in the story but just add some more depth to the characters
33	Mensagem Direta	<p>Sobre headcanon:</p> <p>Pessoalmente eu vejo o headcanon como uma área meio cinza. De certa forma ele tem sim que ser compatível com o canon, mas ele não precisa estar explícito no canon (até porque, se estivesse explícito, seria só o canon né haha), então eu acho que o headcanon surge das coisas que não são mencionadas at all no canon, ou das coisas que são deixadas ambíguas.</p> <p>Por exemplo, muita gente comenta que a JK nos livros nunca descreveu Hermione explicitamente como branca (eu não lembro, não vou dizer que sim nem que não). Se isso é verdade, eu posso imaginar uma Hermione negra e isso é um headcanon.</p> <p>porém, se no livro existe alguma linha que diz explicitamente "Hermione é uma garota branca" eu ainda posso fazer fanarts da Hermione negra, mas nesse caso eu estou falando de um Universo Alternativo.</p> <p>E tem os casos em que o fandom menciona algo mas não dá certeza. Muita morte de personagem as vezes é assim porque você nunca vê o corpo. A morte do Sirius por exemplo, antes da JK dizer que ele estava mesmo morto, eu tinha o headcanon de que ele tinha sido transportado para outro mundo. Ou headcanons de que a pessoa só se feriu e não morreu.</p> <p>Agora enquanto eu estava conversando com uma amiga, ela comentou sobre a questão dos UAs</p> <p>Porque tem gente que tem headcanon de UA. Tipo, cria um UA em que a Hermione é negra e no headcanon dessa pessoa, a Hermione veio dos Estados Unidos e não da Inglaterra, por exemplo. A gente estava pensando em como encaixar esses casos</p> <p>E pra mim, a conclusão foi a seguinte. Considerando o UA como um universo paralelo, seja ele formado por canon divergence ou uma mudança maior, UA's estão diretamente ligados ao canon... Mas eles são em si uma história à parte. Uma obra diferente. Os eventos são diferentes, os backgrounds dos personagens são diferentes. Então assim, pessoalmente, eu acho possível que, ao criar um UA, você possa criar headcanons dentro do UA. Mas nesse caso, esses headcanons não se aplicam necessariamente à obra original. Por exemplo, O Sirius não ser preso e criar o Harry é um UA, o pensamento de que o Harry e o Sirius se fantasiam de trouxa para tomar sorvete de trouxa é um headcanon sobre isso, e não tem como aplicar isso à obra original porque não tem como encaixar isso à obra original</p> <p>Devo abrir aqui também um parêntese,</p> <p>1- Um headcanon pode contrariar coisas IMPLÍCITAS no canon desde que haja uma explicação para isso</p> <p>Acho que o caso mais comum em que eu consigo pensar é daqueles personagens que se odeiam, mas a gente shippa. Em</p>

		<p>geral quando eu shippo um heroixvilão ou simplesmente dois personagens que não se suportam no canon, é pq eu tenho o headcanon mais simples do mundo que é de que eles se gostam, mas o amor e o ódio tem uma linha tênue. Talvez eu crie explicações de eventos que fizeram eles perceberem que nao poderiam estar juntos, ou de brigas que eles tiveram para justificar o ódio do canon, e fazer com que o amor deles nao seja necessariamente um UA mas um headcanon sutil.</p> <p>Essa eu acho que é a parte mais complicada, mas eu acho que a chave nesse meu conceito é: Verossimilhança. Eu nao posso só dizer que "O canon ta errado, eles nao se odeiam, eles se amam" e pronto, eu tenho que arranjar uma EXPLICAÇÃO para tornar isso crível para mim. Nao significa que todo mundo vai achar crível, mas tambem nao é todo headcanon que é aceito por todo mundo né, até porque são algo pessoal. Mas é, conseguindo uma boa explicação eu posso ter esses headcanons que fogem um pouco do que o canon mostra porque eles seriam algo que provavelmente ocorreriam "por tras das cameras" meio que no sigilo, mas acho que eles são mais excessao do que regra quando se fala do conceito de headcanon</p>
34	Comentário nas notas	<p>I think a headcannon has to be at least somewhat cannon compliant in order be be a headcannon, rather than just an au that you like. For instance, the example you gave isn't a headcannon just a favorite au. However, something that goes against cannon directly, but is a minor thing is still a headcannon, like headcannoning that someone is strawberry blonde when cannon says they have red hair, or even brown hair.</p>
35	Comentário nas notas	<p>Nah, what you're talking about is an AU. A headcanon has to be defensible. Harry's Indian. Hermione's black. Sirius is gay. James was terrible in the sack. Neville and Luna had a brief fling before they settled down with other people. If it directly contradicts the canon then it's not a headcanon it's an AU.</p>
36	Mensagem Direta	<p>For your headcanon question: I don't think that full AUs count as a headcanon. For example, your Sirius example is an AU, not a headcanon. However, I don't think that a headcanon has to be completely canon-compliant, either. After all (specifically talking about Harry Potter) we see the series through Harry's eyes, so it's entirely possible for him to miss or completely misinterpret something (famous example, wolfstar - it's not explicitly stated in the books one way or another, and you could argue that Harry simply didn't notice their relationship because he was busy, you know, not dying).</p>
37	Comentário nas notas	<p>If it goes against canon I would call it just an AU (like you said Sirius not going to Askaban). But your idea what would happen after that</p>

		(for example him raising Harry and idk bring him to a concert or something) is a headcanon in this AU
38	Comentário nas notas	I think headcanons has to, to an extent, revolve around canon. For example we can't headcanon Ginny as being blonde because we've been told she isn't. But we can headcanon her as bisexual because it's never been said that she's not. In the same way we can headcanon Harry as being poc because his race is never explicitly given. We can headcanon about the gaps left for us in canon and stretch that as far as we can. As soon as we change the way a character looks or acts or the actual story given to us (for example make it so that Harry adopts children with Draco) it becomes an au. However nothing stops us for saying in between all the action at Hogwarts Harry was bi and maybe shared an impulsive kiss with Draco. The line isn't very definite but there are ways to tie it down
39	Comentário nas notas	Personally I only use headcanon to describe something that *could* have happened based on the info we have. One or two facts not lining up, totally fine, but something like your example explicitly didn't happen, it's an au as you say, and so I wouldn't call it a headcanon. Also this is a really interesting question!
40	Comentário nas notas	I tend to only use headcanon to describe an idea that could happen. However, that becomes kind of weird. Like, something could start out Canon compliant, but if the "source material" changed, it becomes an AU. Additionally, headcanons to me must be plausible within canon. If it involves characters that haven't been seen in a while, hey, maybe they're off doing their own thing. But if you're saying "maybe this is what they're up to", it has to fit within the reasonable possibilities of the original canon.
41	Comentário nas notas	I think that when it directly goes against what we've been told in canon it becomes an au, but if it could fit in with canon then it is a headcanon, meaning in my head, this is canon. People can debate on what actually has been stated in canon (for example, hermione's race), but that does not change the definition of what a headcanon is, just what counts as headcanon. AU's are just as awesome as headcanons, though!
42	Reblog	I always thought and believed head canon was used to fill in the pieces of the story not explicitly stated. Like "Sirius pretended he was home the entire time in Azkaban" - bc it was never stated what he did or what he thought in prison, it's a head canon.
43	Comentário nas notas	To me, canon is like a road full of potholes. Headcanons are filling in those potholes, like saying Harry was bisexual, or that Lily and Narcissa dated before she dated James. There's also fandom headcanons that are pretty widely accepted. For example, Black Hermione, Indian Harry, etc. But the thing you described about

		Sirius not going to Azkaban, I would call that paving the road over entirely, or an AU. Basically, headcanons are supplements to the canon. Just in range of believability. But if your headcanons change major plot points, they aren't headcanons any more.
44	Comentário nas notas	I think a head cannon is something that's normally cannon complaint. And its used more for things like "I think the character looked like this" or "this character would act like this in a certain situation" or "there wasnt enough information about this part of the story, so I think this thing happened." Its more about how you interpreted the media that's given initially and the things you add to it to give it more of a vision you like. I think that excludes Aus
45	Comentário nas notas	<p>To me, headcanon, is anything you can create within the canon already established. For instance, if you watch a show and the couple gets married, but they never show a honeymoon. You can take that gap and make your own headcanon. What won't be considered 'headcanon' is if you write that one of them died during the honeymoon and the other went out to seek revenge. Chill, that's AU, but not headcanon.</p> <p>You can also have headcanon within AU. There are a lot of people who believe that Harry has the hots for Draco and inside that universe that, that part of the fandom created, there are their own types of headcanon. Which is not taken into the actual canon universe.</p> <p>The fun part about fandom culture is that it is open to everything. You can create something within something. There are endless possibilities and maybe that's one of the reasons some "rules" - such as the headcanon one - are so loose. This is no man's land. We make up things as we go. There is no one who sets the correct way from the wrong way to fandom. This is somethings that came to life out of the pure love and joy people get from fictional things. So headcanon to me is the fillings of gaps in the canon version. AUs have their own types of headcanon, that don't necessarily enter the original universe.</p>
46	Comentário nas notas	To my mind headcanons are mostly canon compliant, filling the empty spots in the original work, or adding new aspects to a character's personality. But as someone who reads a lot of fanfiction, I also have headcanons for those aus. Moreover, if we look at the fandom of a noncanonical pairing, most of their headcanons won't be canon compliant. In conclusion, I'd define headcanon as something that extends an original work or a person's view on said work.
47	Comentário nas notas	To me a headcanon is something that's not specifically written in can but I think fits the character/situation. An AU on the other hand is like a fork in the road, what the story could have been

48	Mensagem Direta	The whole point of headcannon is that it can go against cannon. That is why it's called headcannon. It is only cannon in your head. There is no way to stop people from mixing and matching and wondering how their favorite characters would act in different situations and universes, so that's where AUs come from. I've heard it stated before that particularly, in Harry Potter, J.K. left a lot of stuff open to interpretation. Like we know about, for example, the marauders, but not that much, and it has allowed fans to fill in the gaps with their head cannons.
49	Mensagem Direta	About that whole headcannon vs AU thing: Headcannons are changes made to a character or a universe that does not alter the core story beats. The story must have the same general story beats for the changes made in fanfiction or discussion to be a headcannon. Because the fact that Sirius went to prison was such a big plot point, you can't headcannon it out of existence. It was important to the character's growth and affected how decisions were made in the future books. An AU is usually used very generally, but it can describe any change made in fanfiction. It does not go both ways however. You can say (sirius raises harry AU) and (Harry and Hermoine are POC AU) but only one of those can be described as a headcannon.
50	Comentário nas notas	I think it could be either something that fits in canon but is never specified (Sirius gives Moony back rubs after the full moon) or an AU. I think it's anything you believe as a reader.
51	Comentário nas notas	I think headcanons are a lot more like statements and AUs are like questions. I headcanon Sirius Black as gay, versus What if Sirius raised Harry? I headcanon Hermione with braces when she was younger versus What if Remus and Tonks survived? An AU has so much more internal exploration space than an HC. AUs also always change the story/mess directly with plotlines where HCs don't have to. Hermione having braces in the first books doesn't change the story at all, etc.
52	Comentário nas notas	my personal definition of head cannon is an idea or concept that function alongside canon, or is supported by canon, but has never expressly been proven or disproved by canon. for example, the idea that Sirius Blacks parents were abusive is a pretty popular headcanon within the fandom.
53	Comentário nas notas	I understand headcanon as thoughts about things that could have happened, like things we don't know for sure so we can imagine them in the way we like. We can headcanon that Seamus and Dean were in a relationship because we don't have canon evidence of the contrary, otherwise it would be an AU (I don't know if I made sense)
54	Reblog	Personally, I feel that headcannons and AUs are completely

		different.
55	Comentário nas notas	A headcanon is something that is canon in your head, not necessarily in the source canon. I headcanon Sirius as alive and happy living with his husband Remus. that isn't canon.
56	Comentário nas notas	I think headcanons are thing based on canon, the could have been. As opposed to AU's where what you do is basically taking the characters and rewriting them as different people. For example : Harry being a Hogwarts teacher after the war. We know he has expirience in that and it's a good instructor and it would fit his personality. AU would be Regulus Black staying alive, or Harry raised by wolfstar, wrong boy-who lived, Hermione having siblings.
57	Comentário nas notas	I generally think that headcanons are either canon compliant or only change certain details - if it changes plot/story elements, it's an AU and not a headcanon.
58	Reblog	<p>In general, I think headcanons have to be canon compliant UNLESS the person you're talking to is already onboard with your AU*. For instance, today I sent a friend of mine what I called a headcanon, but it was about a wolfstar lives AU. In that case I could call it a headcanon, because I know she knows that I don't abide this "they both died" nonsense.</p> <p>I think "headcanon" just means how we fill in the gaps, so if you're going to use that word, you need to be clear on what structure is already in place within which you're going to fill gaps (ugh that's an ugly sentence). Put another way, you need to have a common understanding of the premise, and then headcanons are expansions of that premise. The most common premise, the one all the fans will be familiar with, is canon, so if you're aiming your headcanons at a general audience (Tumblr) I'd say they have to be canon compliant. If you've already established your favorite AU though, you can flesh that AU out and call those extensions headcanons.</p> <p>*I'm also a big fan of the term UA, for universe alterations. Someone on tumblr came up with it; I don't remember who but you can google that. UA would catch things like wolfstar lives - all the rules and circumstances of canon still apply, but we've changed some events. In comparison, an AU changes some of the fundamental principles of the original, e.g., in a muggle coffee shop AU, they're no longer wizards or fighting a war in a world where magic exists, but rather muggles in a coffee shop and magic presumeably doesn't exist. Personally I love UAs, but don't really get into AUs, so I wish these types of stories were more clearly marked.</p>
59	Reblog	@ Not sure if you are still looking for opinions but I think that an au can be a headcanon because it is canon to you but still ascribes to the overarching narrative. Thus, if you go on the basis that the original narrative is 'real', your headcanon is just as accepted as

		another because you are still adhering to the original canon as a whole. Therefore headcanon is just your perspective on that narrative. Also have you heard of Lucien Levy-Bruhl's cognitive reality which talks about how cultures have different logic that are based on "environmental circumstances and our particular linguistic and ideological heritage" (Levy-Bruhl, 1985, p.vi)? Sorry if this wasn't helpful.
60	Comentário nas notas	I'd say that, while a headcanon doesn't need to be completely canon compliant, it can't go against a huge part of the plot (Sirius raises Harry isn't a headcanon (unless you get into major conspiracy theories) but Harry being a teacher at Hogwarts is. (This not counting the cursed child)
61	Comentário nas notas	I always interpreted headcanon as 'the canon you make up [in your head]'... though i didn't realise till now others saw it as having to be canon-compliant.